电脑游戏俱乐部

DiannaoYouxiJulebu

威镇三国



高晓晖　主编

江苏科学技术出版社

三国系列游戏



电脑游戏俱乐部

玩家诞生——电脑游戏入门
威镇三国——三国系列游戏
技压群雄——武侠系列游戏
智勇双全——运动类、棋类、格斗类游戏
运筹帷幄——战略类游戏
顶级高手——当今欧美惊险游戏

ISBN 7-5345-2388-5

9 787534 523885 >

ISBN 7-5345-2388-5

TP·61 定价：9.70

《电脑游戏俱乐部丛书》

编委会

主编　周宁宁　高晓晖

编委　丁鹤平　陈贝贝　周宁宁
洪夕荣　施澄秋　高晓晖
梁海哨

本书编写人员　高晓晖
朱志辉

出版说明

你有计算机吗?你用计算机玩游戏吗?有电脑的朋友回答几乎都是肯定的，差别仅是所花费时间的多少。目前电脑游戏已成为一种世界性的文化现象，尤其网上游戏的出现和展开，更越来越引起世人的重视，也越来越被大众接受。现在电脑游戏软件已成为家庭电脑应用软件的一个重要组成部分。电脑游戏可丰富你的生活，调节你的情绪，开阔你的思路，开发你的智力，帮助你熟悉电脑的基本操作。本套丛书的目的是，向有电脑的家庭介绍一些有益的电脑游戏软件的安装、操作、攻略和攻关秘诀，使玩者愉愉快快地玩好游戏，在玩中开发智力，熟练电脑的基本操作。

《电脑游戏俱乐部》系列丛书第一套分为《玩家诞生》、《威镇三国》、《技压群雄》、《智勇双全》、《运筹帷幄》和《顶级高手》等六本，介绍了三国志、三国演义、三国志武将争霸、三国志英杰传、三国志孔明传、轩辕剑、轩辕剑外传(枫之舞)、金庸群侠传、射雕英雄传、绝代双骄、妖魔道、仙剑奇侠传、时空游侠、魔毯、斗神传、VR战士、毁灭公爵、

未来战警、五子棋大师、中国象棋（将族）、围棋（GO）、大富翁、天使帝国、炎龙骑士、魔兽争霸、命令与征服、文明、太阁立志传、大航海时代、杀人月、鬼屋魔影、凯兰迪亚传、狩魔猎人、福尔摩斯奇案之案中案等几十种游戏的使用环境、安装与操作、攻略和攻关秘诀。《玩家诞生》还介绍有关用于游戏方面的计算机知识，以及玩网上游戏的方法。

希望本套丛书对你学习电脑、开发智力、丰富生活内容、调节情绪起一个积极作用。

前　言

中国古典名著中，最激动人心的就是《三国演义》，三国系列游戏是电脑游戏的重要分支，当然有很多并受到众多玩家的偏爱。但把三国游戏单独列出一本书，并不多见。

为使您从众多的三国游戏中理出个头绪，本书将三国游戏分四部分介绍：战略类、角色扮演类、动作类、孔明系列。书的最后是“三国游戏知多少”，把没有详细介绍的三国游戏作一个简介。

本书由高晓晖主编，朱志辉和楼芸等参加编写。希望您看过这本书后，能喜欢上三国系列游戏，也希望原本就钟情于三国的“游戏迷”们多提意见。

目　录

雄才大略——战略类三国游戏 1
三国演义 2
三国志Ⅳ 21
千里走单骑——角色扮演类三国游戏 50
三国志英杰传 51
英雄争霸——动作类三国游戏 93
三国志武将争霸 94
武将争霸 2 106
羽扇纶巾——三国游戏分支之孔明系列 122
三国志孔明传 123
其他三国游戏介绍——三国游戏知多少 155

雄才大略

——战略类三国游戏

重点介绍《三国演义》和《三国志Ⅳ》。在众多以三国为题材的游戏中，战略类游戏可说是最主要的部分。若将所有三国游戏都大而化之，算作战略游戏，也未尝不可。

个人电脑上最早一款三国游戏是1988年日本光荣公司在美国制作的英文版《三国志一代》。明显可划为战略类的三国游戏有：日本光荣公司从一代到五代的《三国志》系列，及新作《三国志风云再起》；台湾智冠公司的《三国演义》和《三国演义Ⅱ》；北京前导软件公司的《官渡》。还有多数玩家不注意的日文版三国游戏——日本光荣的《三国志for日文Windows》和《升龙三国志》。

《三国演义Ⅱ》、《三国志Ⅴ》和《官渡》均为大型光盘游戏，值得一试。特别是《官渡》(须在中文Windows 95下运行)，十分精彩。

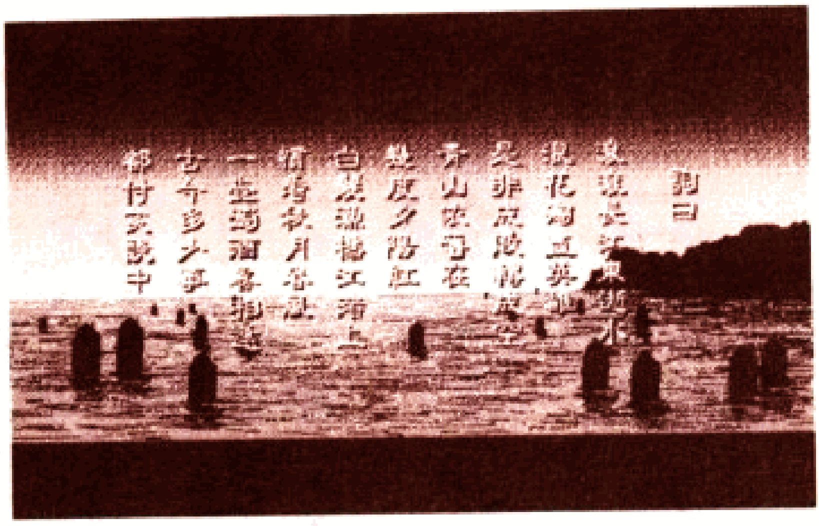




[资 料 卡]

游戏名称：三国演义
类　　型：策略
出版公司：智冠科技有限公司
出版日期：1991 年
语　　种：中文
载体容量：磁盘，3.6MB(1.2MB FD×3)
最低配置：PC，640KB RAM，双频单显，PC 喇叭，无硬盘
推荐配置：286/16 以上，1MB RAM 以上，VGA 显示，Adlib 音效卡
运行环境：MS-DOS3.0 以上

《三国演义》是智冠公司 1991 年推出的一款三国策略游戏。是“过时”的游戏，甚至可在 PC 机双频单显这样的“原始”机器上运行（用 PC 喇叭支持音效、语音的游戏，恐怕独此一



款)，在今天动辄最低配置也是 P75、16MB RAM 的游戏世界中，算得上“牛车级”了。但无论如何，它把大多数早期三国游戏玩家领入三国游戏世界，仍在游戏战略与策略上有其独到之处，在众多三国游戏中占有重要的一席之地。对于初入门的玩家，它操作简便、容易上手，我们特别介绍这款游戏。

[安装&操作]

■执行游戏，依次出现音乐、图像、执行盘的设置菜单

●Music　（1）No　（2）Adlib

有 PC 喇叭选(1)，有 Adlib 卡或声卡选(2)。

●Graphic　（1）Herales　（2）EGA

用双频单显选(1)，用 EGA 或 VGA 显示选(2)。

●Disk　（1）Floody　（2）Hard Disk

用软盘玩选(1)，用硬盘玩选(2)。

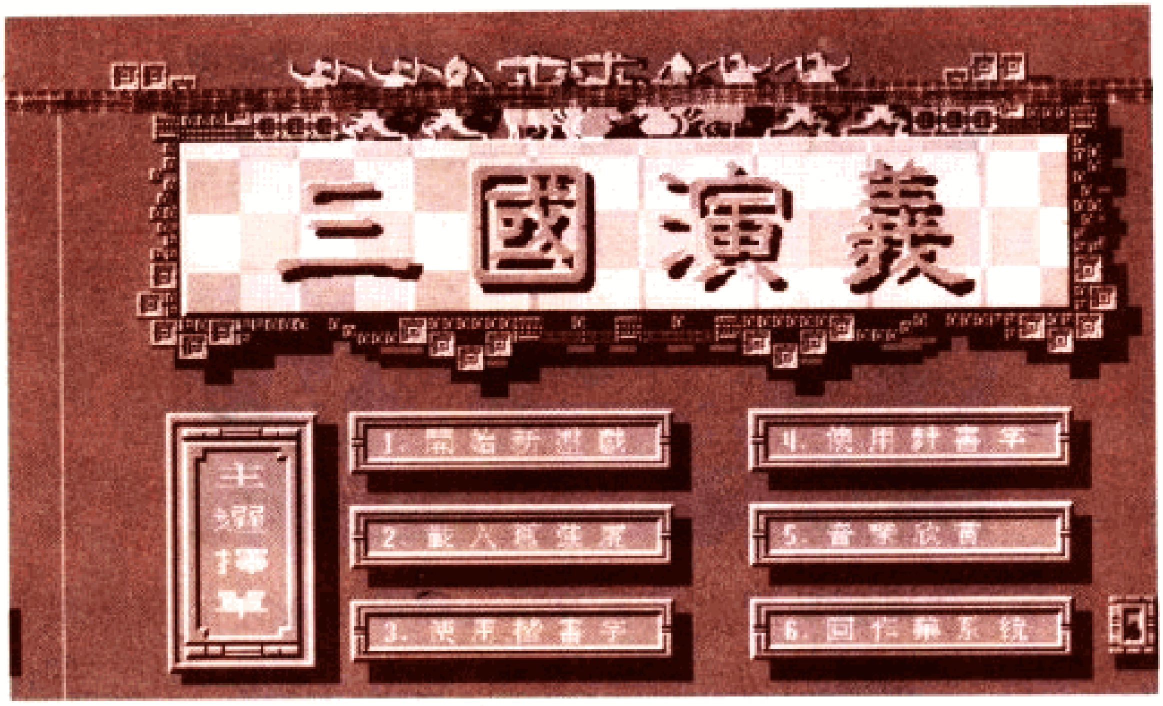
■经一段演示画面，进入“主选择单”

选 1，开始一次新游戏，需先选年代，共设 6 个年代。

中平六年　公元 189 年(1～16 人玩)

兴平二年　公元 195 年(1～16 人玩)

建安六年　公元 201 年(1～12 人玩)



建安十三年　　公元 208 年(1～14 人玩)

建安二十年　　公元 215 年(1～6 人玩)

黄初元年　　公元 220 年(1～8 人玩)

选年代后,进入游戏画面。先选有几个人玩,人数根据不同年代,地图的限制不同,最多 16 人。接着选扮演的角色,可以是地图上出现的任一君主或 1～3 位新君主(空格键翻页),再设游戏难度(1～20 级),便可进入游戏。

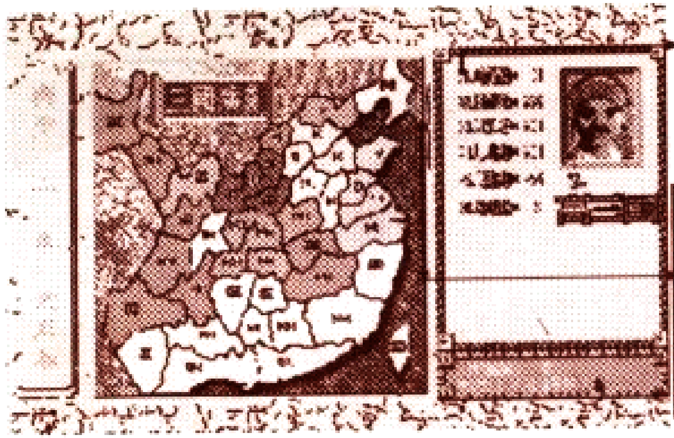
此处注意 3 点:

▲控制键

不支持鼠标,用数字 1～9 键入操作。建议用数字小键盘操作,输入 Yes/No 时,小键盘“0”键为 Y,“Enter”键为 N。战争时部队移动也用小键盘, 1～6 键控制其对应方向。在列表选择武将时, 屏幕一次只显示 12 名将领, 当武将超过 12 名时,按空格键翻屏显示下一页。

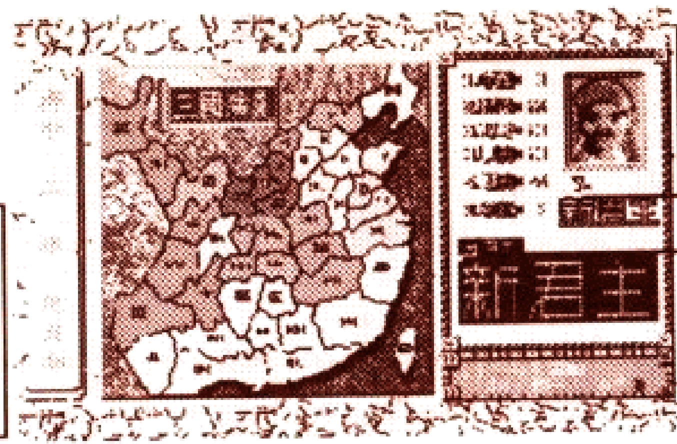
▲选新君主

选新君主后,出现新君主更改画面。



预设为18岁，可选8～72岁。

各项指数。给玩家100点剩余点数，可加在各项预设指数上。



可用“R—读字”功能从字库中选字，也可用小键盘移动小点光标，用“0—画点”直接“画”出字库中找不出的字。

新君主的领地须为空白地，看地图选择。

▲**难度设定**

《三国演义》由智冠于 1991 年上半年推出时，难度级选择为 1～10，后又于 1991 年 7 月推出更新版，难度级增加为 1～20。区别在难度级为 1～10 时，战争时守方主帅军被消灭则败，在 11～20 时并不算败。且难度级设定越高，电脑 IQ 值越高。高难度时，电脑会主动进攻力量较弱的玩家，玩家登用的人才若忠诚度很低，也会很快被其他君主登用，而难度低时不会。

选 2，载入玩家的存盘进度。

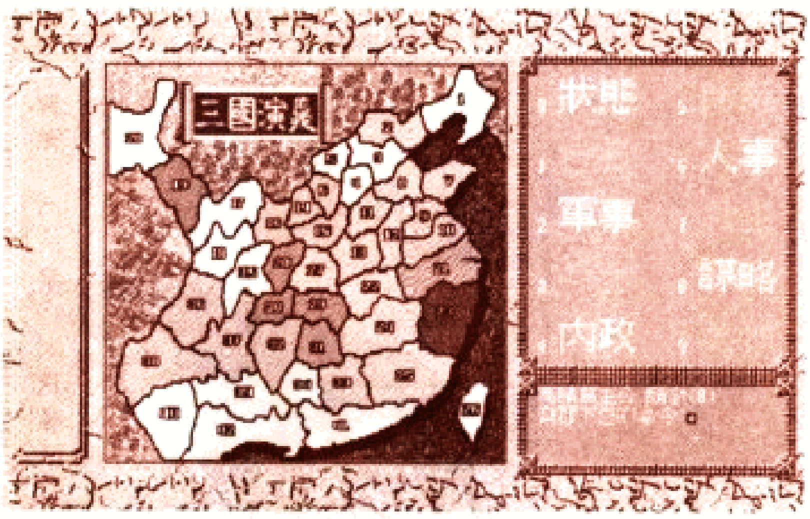
选 3、4，改变游戏当前显示字体。

选 5，有 Adlib 魔奇音效卡或声卡的，可欣赏游戏中 5 种音乐。

选 6，退回 DOS。

[攻　略]

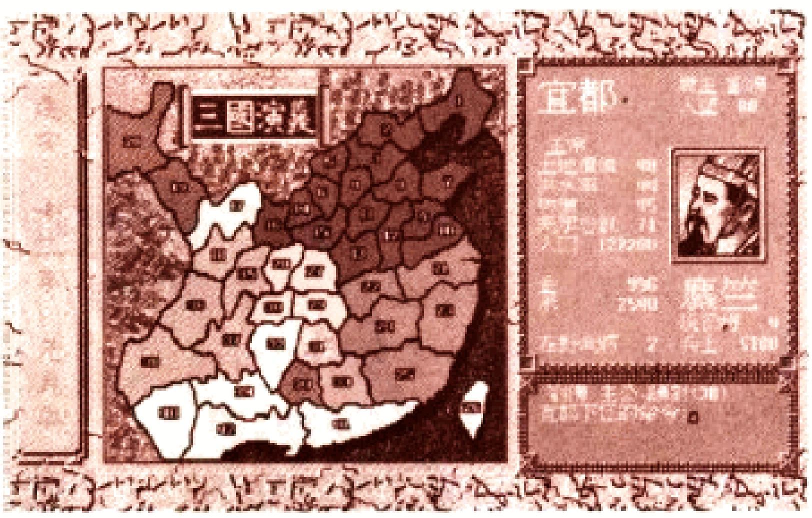
■命令索引



基本命令分 10 部分，各部分均有几个具体命令，用 0～9 数字键控制。列表如下：

0．状态

1. 查看：(1) 选择州郡　(2) 将军列表　(3) 检视将军
(4) 领土列表　(5) 郡地理志　(6) 君主物品
2. 军事：(1) 调动军队　(2) 发动战役　(3) 运送钱粮
3. 兵士：(1) 训练兵士　(2) 征兵　(3) 购买武器
(4) 调整兵力
4. 内政：(1) 土地开发　(2) 洪水防治　(3) 建筑关寨
(4) 休息
5. 商业：(1) 买入米粮　(2) 卖出米粮　(3) 开仓赈民
6. 人事：(1) 寻访人才　(2) 登用人才　(3) 赏赐金帛
(4) 撤职
7. 君主：(1) 指定军师　(2) 指定太守　(3) 郡县自治
(4) 赏赐物品　(5) 登用他国人才
8. 谋略：(1) 驱虎吞狼　(2) 远交近攻　(3) 伪书使疑
(4) 策反人民　(5) 联合出兵
9. 其他：(1) 结束　(2) 储存　(3) 音乐　(4) 音效
(5) 延时　(6) 战役　(7) 年号　(8) 语言
(9) 调整



需要说明的是：

"0. 状态"：从文字命令提示切换到当前郡县状态。

"9. 其他"：(1) 结束，结束当前游戏，回"主选择单"。

(2) 储存，当前游戏存盘，可在进度位置后加英文字母或数字，方便记忆。

(3)、(4)、(8)为音乐、音效、语言功能开关。

(5)、(9) 为音效和语言功能延迟数值，调整它适应不同主频电脑。

(6) 战役，观看他国战争开关，一般关闭。

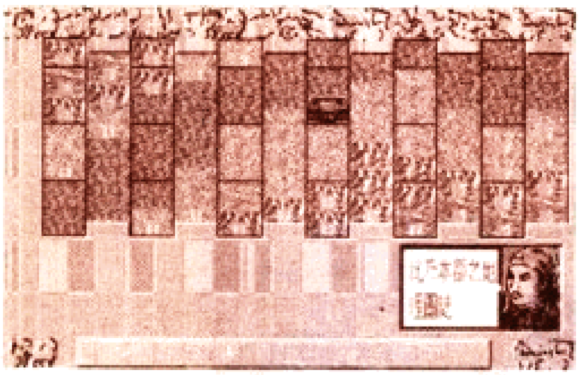
(7) 年号，转换历史年号为公元纪年。

君主每月只可对每个正常状态郡县下达 1 次命令，需慎重，不要因命令不当造成"1 个月"时间浪费。

■治国篇

▲内政方面主要基本命令

●"1. 查看"



顾名思义，查询玩家所处状态详细情况。

"(1) 选择州郡"：选想看的郡县，选非自己所有郡时要耗 "1 个月"，最好一次看个够。

"(2) 将军列表"和"(3) 检视将军"：看武将资料。重要的有"忠心度"、"士兵数"、"训练度"、"武装度"等。

"(4) 领土列表"：列出君主所辖郡县。

"(5) 郡地理志"：查看此郡战时地图。

"(6) 君主物品"：列出君主现有物品。所辖郡超过 2 个，每年 10 月由所辖郡进贡物品，数量与所辖郡多少成正比。

●“3. 兵士”

“(1) 训练兵士”:提高军队度,战斗力和移动力加强。

“(2) 征兵”:说白了就是买兵,1 金 = 1 兵。

“(3) 购买武器”: 提高军队武装度, 加强战斗力, 1 金 = 10 武器。

“(4)调整兵力”:将所有兵士和武器集中起来重新分配给各将军(训练度自动变为平均值)。

●“4. 内政”

“(1) 土地开发”:增加郡县土地价值,每年 7 月收成增加(金、米同增)。

“(2) 洪水防治”:减低洪水率,减小洪水危害,须 10 金。

“(3) 建筑关寨”:在郡县地图上建立新寨以利防守,依物价高低不同,需 3000～5000 金左右。

“(4) 休息”:什么也不干,转入下一郡或下一月。

●“5. 商业”

“(1) 买入米粮”和“(2) 卖出米粮”:不需多说。

“(3) 开仓赈民”:把米分给人民,增加“民众忠诚”,最多 5000。

▲人事方面主要基本命令

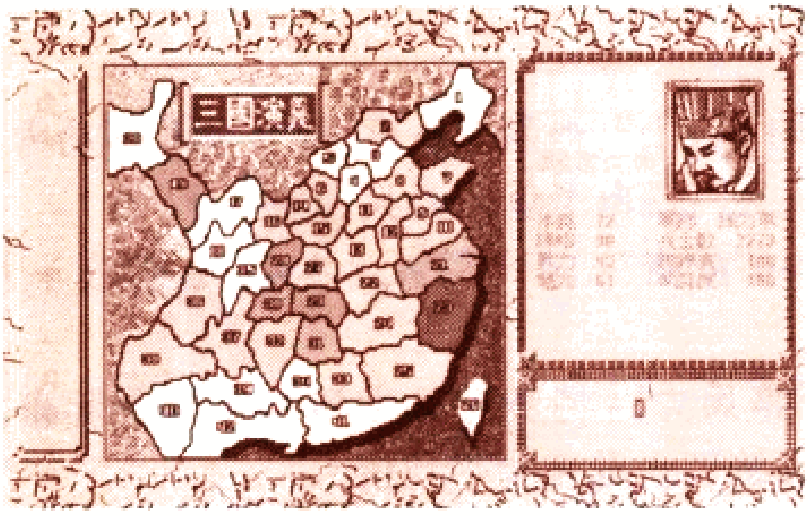
●“6. 人事”

“(1) 寻访人才”:需 10 金,限本郡使用。

“(2) 登用人才”:需 30 金,限本郡使用。

“(3) 赏赐金帛”:给本郡武将以增加其“忠心度”,对贪财的武将收效尤为明显,可一次赏多名,每名限 100 金。

“(4) 撤职”:将武将撤职为在野,不占用命令时间。



●“7. 君主”

只有郡主所在郡才能执行此部分命令。

“(1) 指定军师”:需用 1 个月的命令时间,所选武将谋略值不低于 85。

“(2) 指定太守”:不占用命令时间。

“(3) 郡县自治”:有 3 种方式:内政自治、军事自治、普通自治,各有侧重。1 正常,为撤消自治回到正常状态。

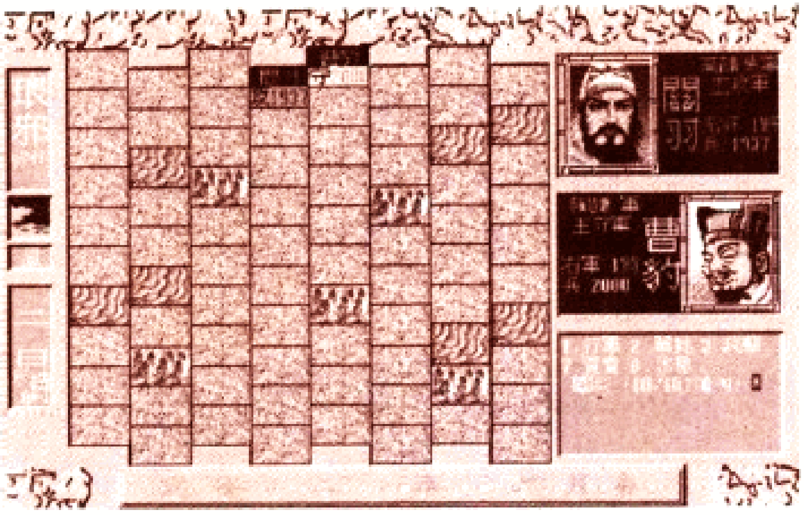
“(4) 赏赐物品”:赏赐君主物品给武将,增加其“忠心度”,还可增加其各项数值。兵书升 2 点,谋略、宝刀升 3 点战力,美女升 5 点魅力,宝马升 3 点魅力、2 点战力。据武将各项属性来赏赐,收效明显。如:谋略较高者,赏兵书;战力较高者,赏宝刀;年老者,赏宝马。可一次赏赐所辖任意多郡中的多名武将,每次每位武将限赏 1 件。

“(5) 登用他国人才军事自治”:登用他国武将,可登用任意其他国家郡县的武将(君主除外),须 150 金。

■战争篇

▲军事方面主要基本命令

“2. 军事”,军事命令由君主下达,可从所辖任一郡到另

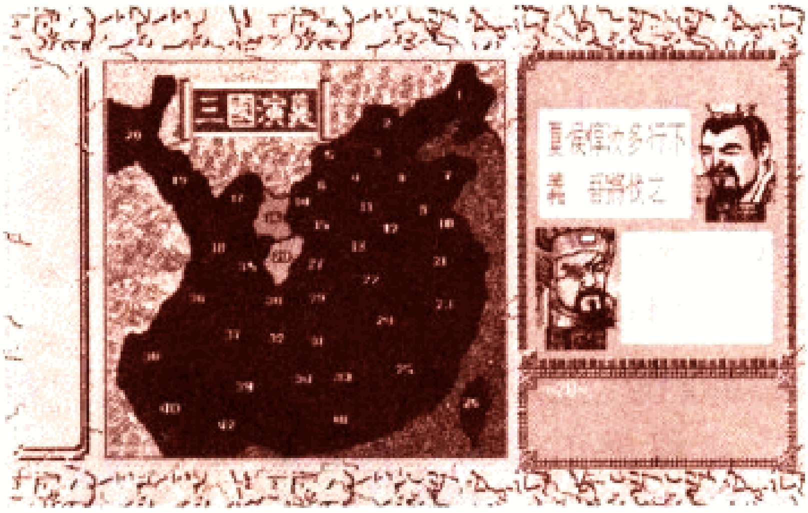


一郡。而在各郡下令，只能从本郡到另一郡。

“(1) 调动军队”和“(2) 发动战役”：须到相邻郡。

“(3) 运送钱粮”：会有损耗，派得力武将且距离不可太远，否则损失很大。

▲谋略方面主要基本命令



“8. 谋略”，须先指定军师，并由军师或君主所在郡下命令。

“(1) 驱虎吞狼”：驱使他国打另一国。

“(2) 远交近攻”：联合他国共同攻打另一国。

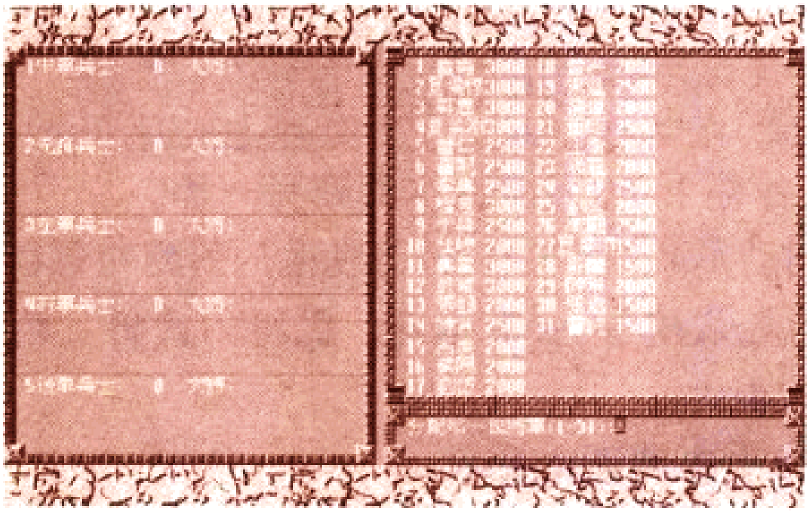
“(3) 伪书使疑”：降低他国武将忠心度。

“(4) 策反人民”：降低他国民众忠诚。

以上 4 项所派武将魅力值越高，计策成功率越高。

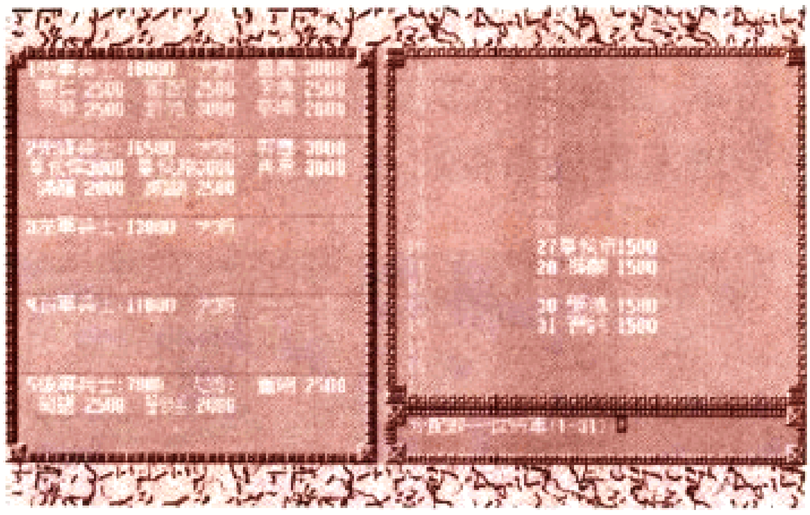
“(5) 联合出兵”：联合本国两郡同时出兵攻打与两郡接壤的他国郡县。协助攻打的部队称“助攻军”，被攻打的国家可能由相邻郡派出援军，称为“助守军”。

▲战争中主要命令

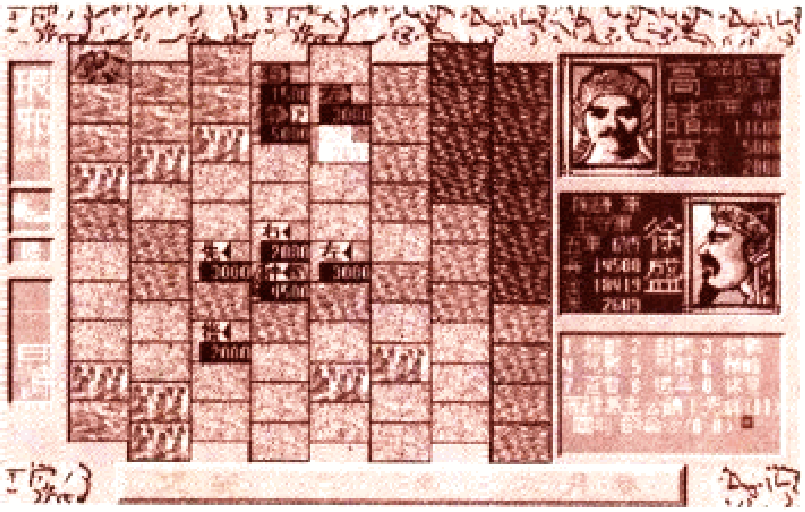


战争的意义是攻占敌方郡县，扩大自己领地，最终实现统一。想在战争中取得大的胜利而付出小的代价，必须在内政时作好备战工作。如：士兵数、士兵武装度，训练度、武将忠心度（忠心度很低，会在战场临阵判变投敌，很可怕，一般难度时武将需保持 80 以上的忠心度）。

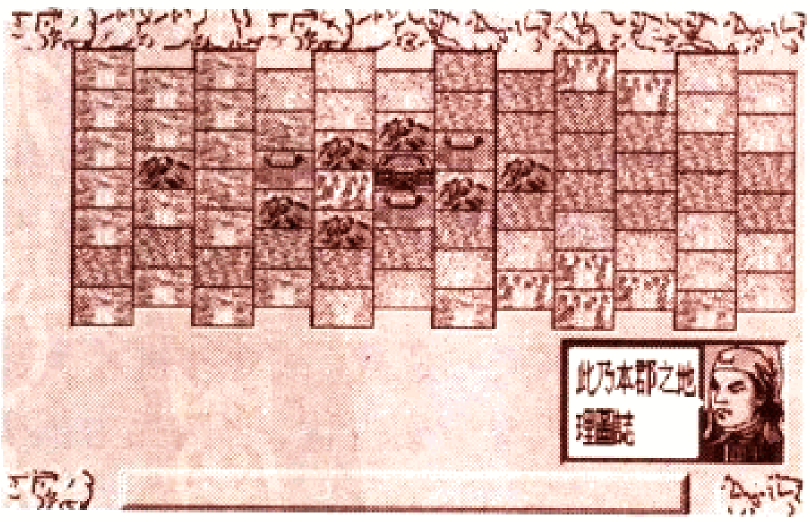
选择“发动战役”，先选由哪一郡攻打哪一郡，接着进入主攻军团整编，可将手下武将分别分配到 1. 中军、2. 先锋、3. 左军、4. 右军、5. 后军，5 支部队中。武将余数不足 5 员，则按从 1 到 5 优先分配。分配完毕，设定部队共带多少金和米（若有军师，军师会算出部队作战 30 天须带多少米）。军团整编是所有战略游戏作战的基础，游戏中也常遇到被其他郡攻打时，守郡进入主守军团整编；协助某郡联合攻打他国郡县时，进入助攻军团整编；派援军支援我国另一郡共同防守时，



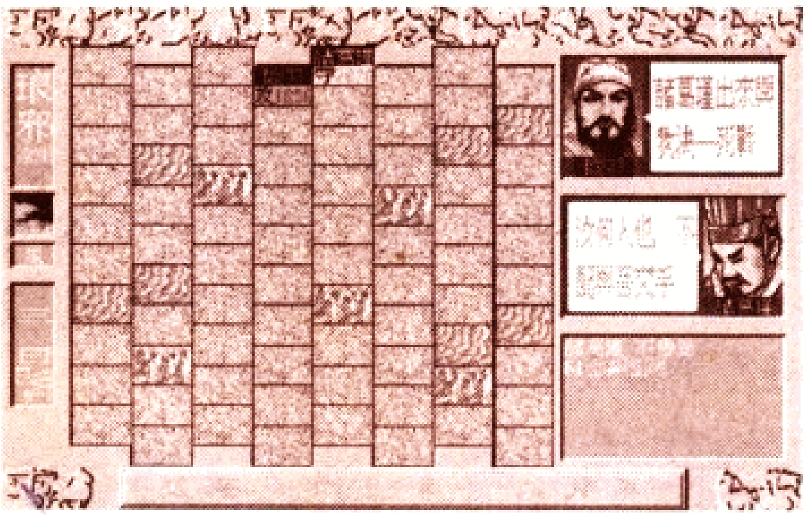
进入助守军团整编。主攻军、助攻军和助守军须设定携带多少金和米，主守军带被攻打郡的所有金和米。



战争开始，进入战争画面，为被攻打郡地理图。先将 5 支



部队在地图上扎寨，注意部队行动的先后顺序为先锋、左军、右军、中军、后军，因此要合理安排部队扎寨位置，方便部队移动。扎寨完毕进入作战命令状态，战争中命令共有 9 项。



●移动　移动扎寨的军队位置，游戏会提示“余步”的数字，表示可行走的距离，数字大小视“训练程度”定，最小为 2（无士兵时），最大为 15（“训练程度”100，余步为 12），若当日选休息，则余步会增加积累。注意在不同地形移动，所耗“余步”数值不同。如：每移动 1 格，平地耗 2 点“余步”、山地耗 3 点、水中耗 4 点、深色水中耗 6 点，红色山脉地带则军队不可逾越。

●对战　相邻两军以武将为单位对阵厮杀（转入对战地图）。此时命令菜单换为对战菜单，命令中“1．行军”功能同移动，“2．单挑”为相邻武将之间单挑，“3．攻击”功能同快战。

●快战　相邻两军打接触战。士兵多、战力高的一方较占优势。

●死战　与相邻敌军决一死战，战胜即进攻到敌军所占 1 格，我军战力各方面高于对方则占优，否则兵力损失很大，甚

至兵力高于对方仍可能失败,须慎重。

●弓箭　与敌军隔 1 个方格可用弓箭互射，次数由军队"训练程度"相应而定，最高（训练度 100 时）5 次，但隔着城池、关寨和山脉不能射箭。

●策略　对相邻敌军用计谋攻击（乃游戏精华之一），要求我军主将谋略较高且高于对方主将或军中将领一定点数才易成功,否则计策失败,金钱白花。策略共 6 种,说明如下:

"1. 火攻":天气为有风时可用,耗金 600,杀伤力较大。

"2. 水淹":天气为雨且敌军近水时可用，耗金 500，杀伤力较大。

"3. 陷阱":敌军扎于城,寨中不可用,耗金 100,使敌军不能行动数日(长短依使计方谋略值高出对方多少而定)。

"4. 诱敌":诱使相邻敌军攻击我军,耗金 400。使敌军伤亡兵数大于普通快战时的伤亡。

"5. 烧粮":天气为晴天或有风时可用，耗金 300，使敌军金、米数大减。

"6. 围攻":耗金 200,使同时与敌军相邻的多支我军队伍共同打击相邻敌军,且战力加倍。

●查看　查看战场中主守军、助守军、主攻军、助攻军的各将领情况,包括将领的战力、谋略值、士兵数、训练度等。查看敌军须耗 10 金。

●退兵　部队撤出战场，退向与被攻郡相邻的我郡或空白郡。若主帅撤退则全军撤退,且所带的全部金、米归敌所有。

●休息　部队本日休息。

战争取胜的主要条件为消灭敌军所有部队或击败并擒住敌方君主（难度 1～10 时只要消灭敌中军即取胜）。若在第

30日已占领敌郡城池，也视为取胜，否则视为失败，自动撤军。取胜方可占领敌方郡县，占领敌君主所在郡可获得部分君主物品。每擒住敌军一将可选择斩首、囚禁、释放、招降。“招降”最佳，敌将投诚为我所用（不降者，多“招降”几次）。有些敌将不愿投降可先“囚禁”，战争结束后再用“登用人才”登用之。抓住敌君主只可选“斩首”或“释放”，一般“斩首”。取胜方君主声望加2点，失败则减去2点，君主声望越高，愿投诚的敌将越多，平时用登用命令也越易成功。战胜后先转入赏赐界面，君主可对参战将领和投降敌将论功行赏（不如说是论忠诚度高低行赏一番）。

■心得篇

▲内政方面

攘外必先安内，内政是战争的基础，在《三国演义》中内政也是相当重要的。治国之初，最迫切的问题是钱粮太少，应多用“土地开发”和“洪水防治”。土地价值高，每年7月份的收成就高，而洪水率低则当洪水来临时（多在4月）遭受的钱粮与兵士损失较小。再就是多用商业手段，米价高时将米抛出，米价低时再买入，反复几次，钱粮自然增加不少。手下有武将或已登录了武将后，注意武将的忠心度不要低于80～90，可用“赏赐金帛”和“赏赐物品”提高忠心度。若有谋略值较高（越高越好）的武将，应先将其任命为军师。有军师后不但可用“8. 谋略”的各项指令，军师还可以给你很多建议（不可全信）。拥有多个郡县后可让一些郡县自治，但注意指定1位谋略值较高的武将为郡县太守，让这样的太守自治，会治理得很好，一般选内政自治。

▲**军事方面**

军事上常说“不打无准备之战”，战前准备一定要做好。武将的忠心度、士兵的武装度和训练度以及钱粮等军需，都是要注意的方面，但攻城夺地乃取胜关键，也是精华所在。以下介绍一些笔者积累的经验，供参考。

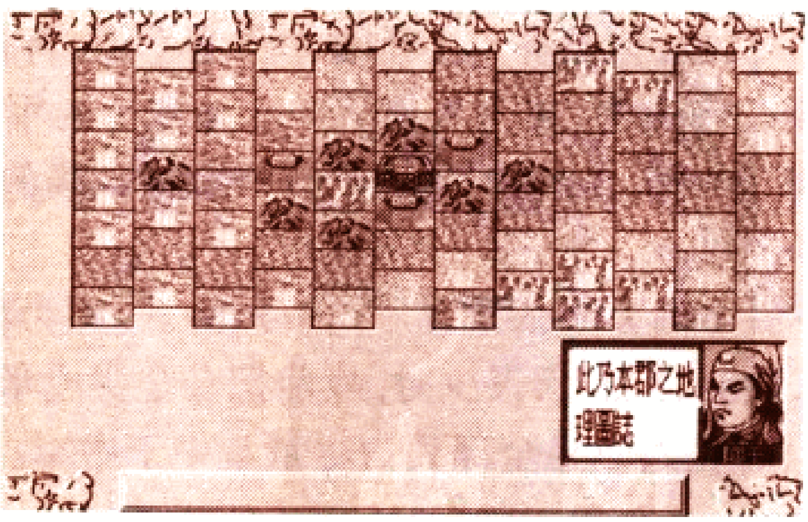
●游戏初期，应选君主孤立且周围无空白郡的郡进攻，这样只需将敌军中军消灭，将其君主斩首便可取胜，剩余敌军因无处可逃，被悉数俘虏，将他们招降则其所带兵也充入我军，大大增强我军兵力。本着进攻孤立、无退路郡的原则，发动战争时先将敌大片领土分割孤立，再逐一灭之，若敌郡周围有空白郡县，也应先派兵占领，包围再攻之。也可在进攻前军团整编时，将优势兵力集中于中军、先锋，派几名兵少的弱将率领后军、右军，战斗开始立即将其撤退到与敌郡相邻的空白郡驻扎（开战前先记下空白郡的代码），在战争同时一次占领甚至与本国不相邻的多个空白郡，包围敌郡。

●若敌方占领多个郡时，先攻击不是君主所在的郡县。因为战争中先抓获某国君主而将其斩首，该国魅力最高的武将会继位成为君主，此将多半为谋略等各方面均优秀的名将，下次再将其抓获时会因他已成君主而不能招降或囚禁，只能斩首或释放。例如，诸葛亮已在刘备军中为军师，将刘备击败斩首，诸葛亮必会继位，再不可能成为玩家麾下的军师了（若抓住君主不斩首而将其释放，其余被俘将领被招降的机会降低，因此也不可取）。

●以少胜多的方法依情况不同有两种。一种为我军兵数仅是敌军三、四成且金、米很少时，战前把金全买成米，备够作战30天的军粮，整编时将全部兵力尽量集中于中军。开战后，全

军休息至第 29 日，5 军一拥而上，中军直插敌郡城池边，其余军挡住敌各军的进攻。第 30 日，中军与敌守城部队死战，须确保一举夺下城池，则敌军被视为失败。另一种为我军兵数甚少而金多米足时，战前带足够用计的金钱（3000 金左右），开战后小心靠近敌军将领谋略值很低的部队（最好先查看敌军，我方使计将领谋略要高）。只要是晴天或风天，便对其用烧粮之计，为安全起见先用陷阱陷住敌军，使其无法进攻。多烧几次，敌大军犹在而米粮无多。使计次数依使计将领谋略水平而定，如：诸葛亮一次可烧掉敌 5/6 左右的金、米，烧一两次足矣。接着把军队退至一旁，耐心等待敌军吃完所剩米粮（3 天一减），米粮吃尽时，敌军数量每天减少一半，不需几日我军就可一拥而上，收拾残余敌军了。此法在防守时也非常有用，只需有谋略够高的将军和足够用计的金钱，一二百人也可杀退敌人千军万马，好不快哉！

●战斗中用弓箭时，考虑到弓箭最多只能用 5 次且在攻击范围内敌我可互射，先派兵少甚至无兵的部队移动到与敌军相隔 1 格处诱使敌军用弓箭，等其 5 次箭射完后，再让我方大军上前射箭，我方大军既无损又让弓箭杀伤敌数达到最大。



●略为高明点的作战技巧是利用地形因素。开战前查看敌郡的郡地理志，获得敌郡地形及其与相邻各郡通路的具体位置等信息，战争时先将其退路堵住，再将其击败（或消灭其君主，或于第30日占领城池），敌人同样会因逃不出去而多数被抓。此法须注意除某些地形特殊的县（如群山环抱）外，有时5支部队会不够堵路，此时可用联合出兵之计派出助攻军，以10支部队合围敌军。当然对某些四通八达、地面十分开阔的郡县，此法不能奏效。

此外，“8．谋略”中的“(1)驱虎吞狼”、“(2)远交近攻”十分有用，运用得当既可使我军事半功倍，又可消耗敌军实力，实谓坐享渔翁之利。战斗中也应多用策略攻敌，因此整编时每路军的统帅都应是谋略高深的武将，所谓“上兵伐谋”才是游戏精华所在。

[**秘　技**]

总的来说游戏难度不大，上手后不难统一全国，无需修改作弊。应某些喜欢修改的玩家需要，提供以下秘技。

●可用GB4、FPE等修改工具作跟踪数值修改，方法见本丛书关于游戏修改工具的介绍。

●可用Pctools中的“Find”搜索文件dat2.grp，查找武将的各项数值数据串。如：一般新君主设为体能95、谋略90、战力90、魅力55，换算为十六进制数串5F 5A 5A 37，按此顺序找出数串，将其改为78 78 78 78，即都为120。如此，你扮演的新君主体能、谋略、战力、魅力均改为120，荡平天下指日可待（数值不宜超过127，否则程序易出错）。其他武将也可以此类推，改多无益。

●笔者还发现游戏程序中一个有趣的BUG，充当秘技与

玩家共享。当所辖郡县中某郡拥有很多武将(如 10～30 名),兵士数、训练度、武装度均甚微，又无金钱供扩军补充（一郡最多只可有金 30 000,征兵需 1 金 = 1 兵)。按常规,即使治理得很好,少说也得 2～3 年才可征 P 齐 1 支军容整齐的大军。作弊妙法为：先设此郡为正常状态，用“调整兵力”让谋略值和魅力值皆高(谋略值需超过 90)武将的兵数、武装度分配满额,任命其为此郡太守。再让其将郡内所有武将全部撤职,君主命令时，将该郡设为内政自治。一至两个月后，查看该郡——哇!被撤职在野的几十名将领全都回到队伍中，兵数、武装度、训练度均与太守一样为满额，转瞬间即拥有十几万重兵,甚至军粮都不太够吃了。这样利用程序 BUG 钻空子非常有趣，笔者屡试不爽。需注意的是实行内政自治的郡县钱粮不可太少,因为武将撤职需 10 金，登用需 30 金，加之需防止该郡只剩太守一人时敌人的进攻（金钱多，敌人进攻可用烧粮法将其逼退)。要养后来生成的大军,米粮更应备多些。





[资料卡]

游戏名称：三国志Ⅳ

类　　型：战略类

出版公司：日本光荣公司(KOEI)

出版日期：1994年

语　　种：中文/日文

载体容量：磁盘，9.3MB

最低配置：386，2MB内存，VGA/EGA，鼠标

推荐配置：486，4MB内存以上，EGA/VGA，鼠标，声卡

运行环境：中文版：MS-DOS5.0以上

　　　　　日文版：DOS/V或J-DOS

日本KOEI公司1994年推出三国游戏《三国志Ⅳ》，可称之为战略三国游戏经典之作，颇受推崇，多次雄居各种游戏软件排行榜榜首。

《三国志Ⅳ》场面宏大、界面精美、动画逼真、内容丰富，有近20种计策，步兵、骑兵、弓兵3个兵种，强弓、连弩、攻城车、发石车等兵器，战斗形式多样，均为旧版三国游戏无法比拟的。操作繁琐度大大降低，加快游戏节奏。如：内政管理，只需分配好人员，剩下的工作由机器完成，很大程度上节省了时间。精彩之处比比皆是，只要投于其中、小试牛刀，会领略到其过人之处。

[安装&操作]

两种方法安装：插入《三国志Ⅳ》安装盘，执行install.exe，屏幕出现把文件安装到硬盘的提示。选安装到任意一个硬盘及目录路径，缺损为C：\SAN4，确认后开始按提示逐一插入软盘至安装结束；或先在硬盘上创建目录（如：C：\GAME\SAN4），然后将源盘上的《三国志Ⅳ》所有文件拷入此目录。进入目录，在提示符后键入SAN4，回车（中文版），开始游戏。游戏分中、日文两种版本，运行不同。中文版对内存要求高，一般需4MB。日文版2MB内存配置即可，但需先用日文DOS启动机器，须备一张带日文DOS系统的软盘，每次玩时先用软盘启动，然后按上述方法开始游戏。游戏不需进行声卡配置，只要机器携带声卡，游戏开始后有后台音乐。在此以中文版作介绍，日文版有些命令名称不同。





[功　略]

键入 SAN4，屏幕上出现光荣公司标志 KOEI，若不急于开始游戏，可欣赏有关三国时期背景情况的图片介绍，相信此时已为之所动，准备开始游戏了。只要按鼠标左键或敲击键盘，屏幕上即请求输入密码，输入即可。屏幕上出现菜单供选。

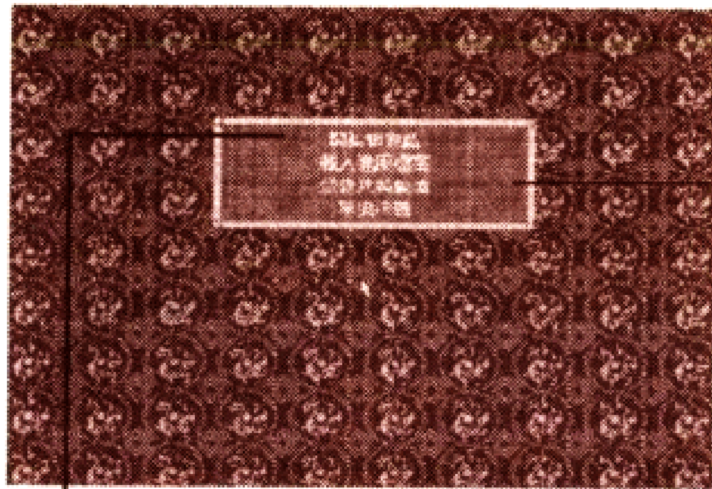
■大战略

《三国志Ⅳ》的战略千变万化，很难述清，但初始战略是最关键的部分，需要多花些时间与精力。若初始战略收到效果，已将游戏发展到一定阶段，拥有相当实力，自己所扮演的君主优势较明显，那么接下去的统一相对容易得多。下面对各重要君主在不同时期初始阶段应采取的战略作些推荐。

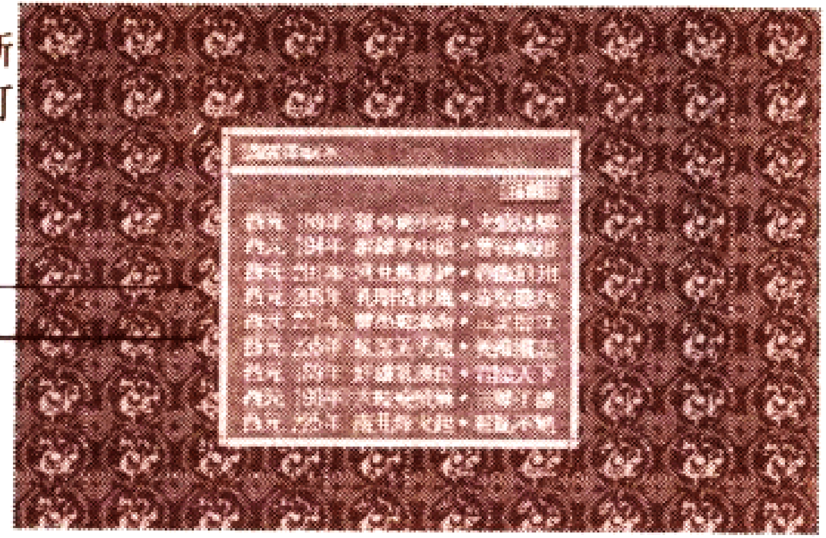
▲**刘备/刘禅**

第一期　　刘备实力非常弱，将领只有关、张，兵仅数千。所幸此时其他君主也差不多，左邻右舍对刘备没什么威胁，此时刘备有将近两年的整顿时间，在这时期内，刘备应尽量发展自己的实力。

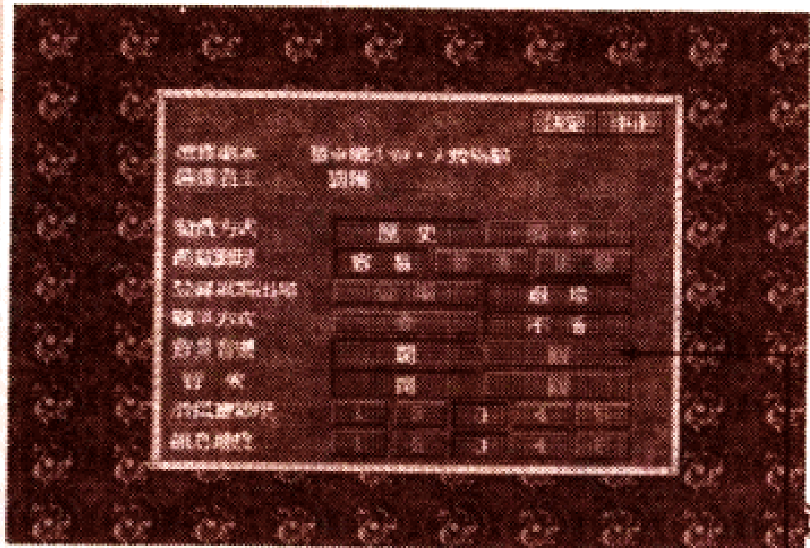
平原周围有 4 个邻居。北南皮，袁绍有重兵把守，不可轻



可更改、增加新君主或武将及其能力值。



不选新君主，可选剧本



设定游戏方式及参数，进入三国时代，游戏正式开始。

剧本分 6 期，每期各有特点。选完剧本，选君主，每期对应出现的君主不同，应根据自己对游戏的掌握程度来选。对初学者来说，应尽量选实力雄厚、文臣武将众多的君主，如选曹操，则每期都较容易。



易触犯，他开始不会来攻刘备。南濮阳、东北海，都是兵微将寡。西郯城，是连接洛阳、许昌、陈留的战略要地，应列为刘备的攻击对象。有两种战略方针可选：其一，在平原养兵两年，等待袁绍进攻别处，乘虚攻南皮。继续进攻袁绍，占北方各郡，以图中原。其二，在平原练兵1年，全力攻击郯城，得手后，在平原征兵，补充实力，然后放弃平原，在郯城训练军队，准备攻曹操。训练完成后，观察许昌情况。若为空城，派1将领占许昌，全力攻陈留；若为曹操占领，发兵攻许昌；若为其他君主占领，直接攻陈留。击败曹操后，手下名将有十来名，在许昌发展大业。



第二期　　刘备已得徐州、下邳，文官颇多。但此二城太小，难以扩大队伍，弃此二城，移至许昌和谯，用徐庶等治理，1年内招兵买弓。实力足够后，进攻洛阳，再攻弘农，全歼曹军，得一批大将。至此，刘备已无人匹敌。

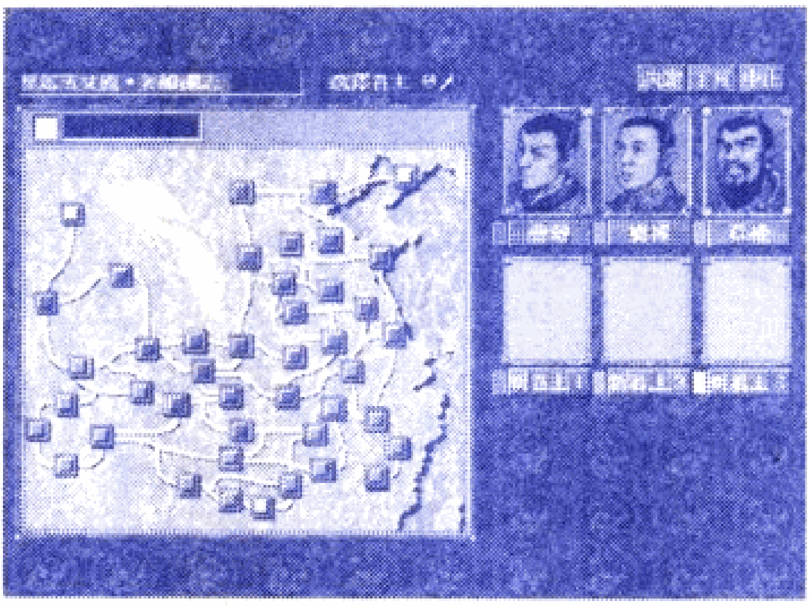
第三期　　刘备在新野小城，人才济济，但兵力弱小，应致力于征兵。1年后，率猛将进攻襄阳，在襄阳继续扩军，挥师南下，灭刘表，再进攻孙权或刘璋，此时已有实力横行天下(此期与下期用埋伏计均可收奇效，见后面介绍)。

第四期　　是刘备最艰苦的一期。刘备有孔明为辅，但居于江夏，被曹操紧紧压住，兵力极少。第二年7月，曹操必定来犯，形势极为险峻。应将精力投入防守，购买强弓，扩充军队。在曹操攻打时，有3种战术对付：战法1：买好强弓，曹操来攻城时，死守城池，右翼封住敌进犯之路，利用射箭、落石、内乱等歼灭敌军。战法2：与孙权同盟，敌来时，派孔明去搬救兵。战法3：敌来时，派诸葛亮迎敌，布陷阱，到处放火，随时改变风向，用火将敌逼走。不管用何种战术，切忌与敌硬拼。退敌后，立刻攻襄阳，在襄阳扩军，南下歼灭江陵之军。曹操进犯襄阳时，用前述战术退敌，这样，刘备站稳脚跟，可伺机攻巴蜀或江南各地(在与孙权有盟约时不可攻他)。

第五、六期　　三分之势已成，蜀军相对弱小。应集中兵力于下弁、汉中、永安，攻长安、上庸、江陵，再攻新野，切断敌归路，然后攻襄阳，收服一批将领。继续攻天水、安定、西凉等郡。在成都征兵，补充各处队伍，攻完以上郡后，江山在握，大业已定。

▲曹操/曹丕/曹睿

曹操与其他君主相比，实力稍厚，人才济济，各期都不太



难打。

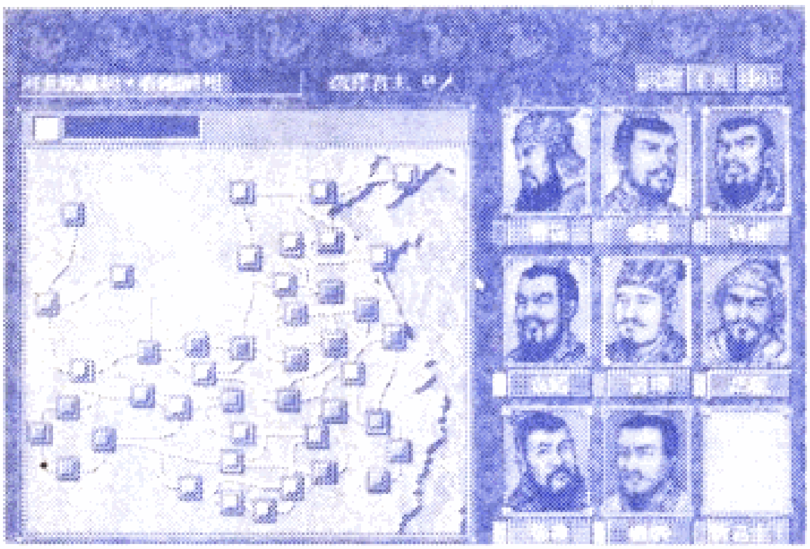
第一期　　首先一定要占许昌，在许昌扩军至 5 万人左右，然后有两种进攻战略：其一为稳扎稳打法，先平定中原，再攻刘备，后发兵与袁绍决战；其二为闪电战术，先与董卓在洛阳决战，然后再统一北方诸郡。

第二期　　仍需先占许昌、谯等富庶之地，发展己方实力。然后兵分两路，一路北上，降服刘备、袁绍；一路南下，先取宛，灭袁术，后取刘表。如此，统一势如破竹，枭雄之志必得矣。

第三、四、五、六期　　曹氏已挟天子以令诸侯，实力其他君主无法相比，只要速建起强大军队，统一天下如囊中取物。

▲孙坚/孙策/孙权

第一期　　长沙周围有数座空城，上策应集中治理长沙，整顿军马，不应分散兵力。有相当实力后，攻刘表。先攻江夏，再打襄阳，把刘表赶到江陵。然后先占武陵，再一鼓作气灭刘表。有了襄阳富庶之邦，应尽快扩充队伍，进占江南各郡，为北伐准备雄厚基础。



第二期　　孙策被困庐江，唯一可取之地应属建邺。若攻建邺，损失过大，应专守建邺。刘繇胆量小，不会轻易来攻，刘备也不会主动来攻，孙策可在建邺安家立业，扩充实力。数月后，将吴、会稽收取，稳固后方。然后，或先取江南、荆州南部诸郡，再与刘表决战荆襄；或北上取刘备，收其麾下关羽、张飞、赵云等英雄，再图中原，伺机击败曹操，确立霸主地位。

第三期　　孙权继承父兄基业，实力足够雄厚，地域相当广阔。应先灭刘表、刘备，直逼宛城，再取寿春、下邳，虎视中原。北与曹操成相持之势，再进取荆州南部，准备攻取川蜀。

第四期　　应先如闪电般灭刘备，尽得刘备手下人才，再集中兵力，准备与曹操决战于江陵、襄阳，尽显赤壁风采。

第五、六期　　应先西取襄阳重地，再趁势夺新野、上庸，然后东面进攻汝南，夹击洛阳。克曹操，平定北方，天下将大统矣。

▲袁绍

第一期　　袁绍实力仅次于董卓，应稍作准备即开始攻刘备，然后灭公孙瓒，用 1 年左右的时间尽收北方诸郡。趁曹操羽翼未丰，从邺出击许昌，与曹操在陈留决战，再扫荡中原，



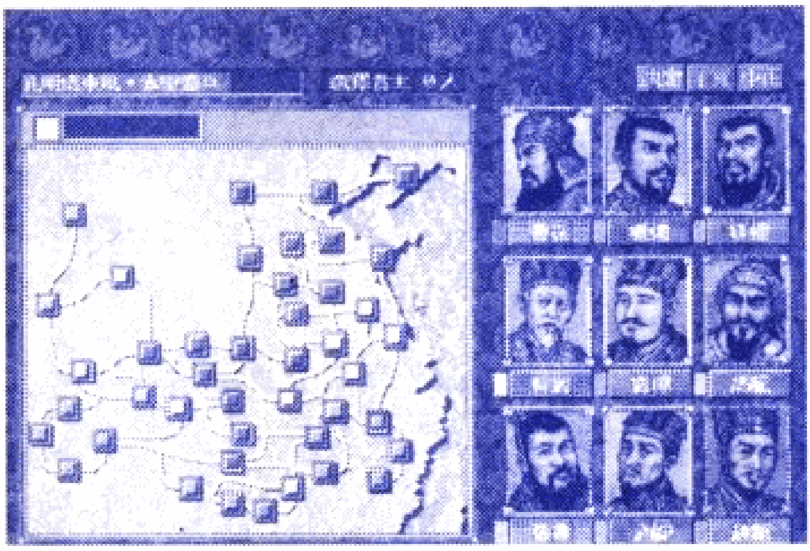
建成霸主之势。

第二期　　袁绍已拥有南皮、平原、邺等地，兵多将广。经一两月训练，率兵打北平，平定后院。然后在南皮和平原同时征兵，加紧训练，派文官占代县、襄平、北海等地。吕布等虎将在濮阳盘踞，且有陈宫、张辽为辅，对袁绍是很大威胁，应先速将吕布除掉。由于濮阳后面陈留、谯均为空城，应先切断吕布后路，然后发大兵至平原，灭吕布。打完吕布，应拿下徐州，将刘备挤在下邳，接着攻击下邳，收服刘备手下英雄。至此，袁绍已拥雄兵10万，上将近20名，接下来的任务是与曹操决战。

第三期　　袁绍刚兵败官渡，元气大伤，在游戏开始不到1年时撒手西去，可谓雪上加霜。所幸河北经济实力良好，曹操无力前来。在选袁绍继任者时，不必选他儿子，可选政治、魅力均高的大臣。新任君主首先应开仓放粮、赏赐将领、笼络人心，在北海派1万人左右采取守势，把主力部队放在平原、邺。然后扩充军队，1年多后可发兵报仇。此时，曹军弱点在于兵力不集中，无强力武器，谯郡守军少。可从平原起兵，按濮阳、徐州、许昌、陈留顺序一路杀过来，一举拿下中原各重镇。

接着攻洛阳，把邺城之兵移到洛阳。最后取兵夺取下邳，彻底将曹操分为东、西两块，再蚕食曹操地盘，最终必能实现袁绍夙愿。

▲刘焉/刘璋



刘焉父子二人历史上均为“暗弱之君”，糊涂又软弱。扮演他们时，可有一番大作为。

第一、二期　　环境较相似，开始即有成都、梓潼、江州 3 郡，但手下人才少，好在地域辽阔，扩军较易。周围的空城可先不占，应先主攻孙坚或刘表，即从江州出兵至永安，取江陵，找机会与孙坚决战（第一期）；或攻击襄阳，得大批江南人才，然后再派兵占上庸、新野。拥有这样实力后，统一天下已非难事。

第三期　　刘璋实力已很是了得，稍加整顿，可组建两个兵团。一路北取张鲁；一路东击刘表，得汉中、下弁与江陵、襄阳后，夹击刘备。收服刘备后，速扩充兵力，其他任何君主都将被刘璋的威武之军降服。

第四期　　开始 1 年多后，曹操必破江夏、长沙，襄阳防

守空虚。派大将从永安进攻江陵，大败张辽，再袭空城江夏，将曹军万余人及10来员大将困在长沙。从后方火速调兵至江夏，进攻长沙，再回头攻襄阳，刘璋已扎好根据地，实力雄厚，曹军主力大损，大业将定矣。

▲马腾



马腾手下清一色武将，没有文官，地处穷乡僻壤，发展慢。优势在打仗有马超、庞德等大将，后方稳固。一定要倾全力迅速出击，夺取富庶之地，收服治国贤才。长安等地有重兵把守，应把进攻方向放在蜀中各郡。由马腾亲自统兵，沿下弁、梓潼而下，夺成都、江州、永安，追击蜀兵至上庸，将其歼灭，再命大军回攻汉中、长安。这时，马腾已有支强大军队、富庶又稳固的后方、文臣猛将兼有，可准备东征之举。

一～四期均可按此战略，注意细节差别即可。

▲刘表

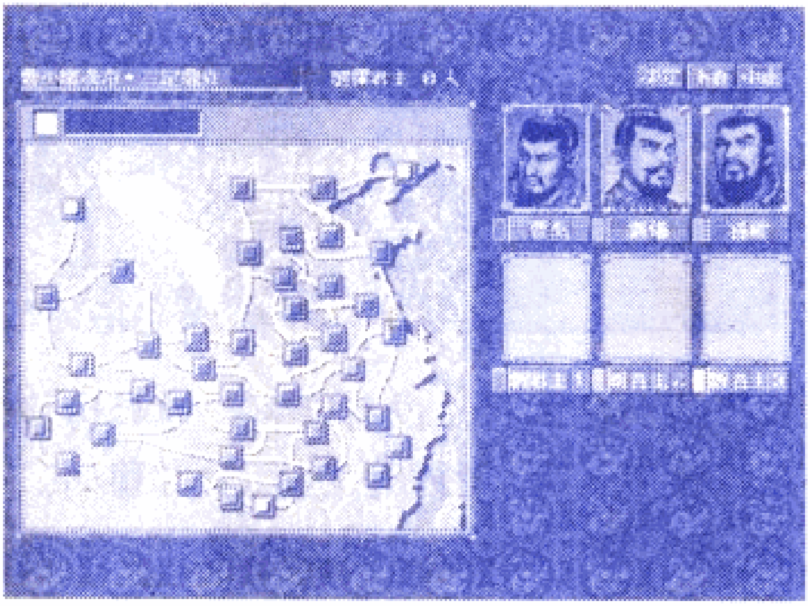
刘表的情况与马腾相反，多文臣、少武将，是训练效果不行，应集中仅有的几名统率、武力较高的将领来训练军队，多买武器，主动进攻他国，收服人才。

第一期　　应先攻孙坚，攻击前要断其后路。

第二期　　先派人占柴桑，再派甘宁等率兵，将被困庐江的孙策收服。

第三期　　应北上攻刘备，得一批人才，然后回头，从江夏攻庐江，将鲁肃等人困在柴桑，再占长沙，将柴桑攻下，又得一批将才。拥有大批人才后，立足荆襄，速扩充军队实力，可与群雄争霸。

▲新君主



新君主能力值在游戏开始“登录武将数值”中设定，应将新君主的政治和魅力值定高些。可给自己登录5名子女（16岁为好），能力值不要都偏于同一方面。新君主登场前可选5名将领，应选3名武将和2名文官，武将的统率力和武力应较高，文官的政治和智力值应在90以上，最好有一名魅力也较高。5名将领如也有5名16岁子女，1年后手下将人才济济。

第一、二期　　可选大城市安身，如许昌，较易扩大军队。可先灭曹操，尽收曹操手下众多人才。只要用1年多时间

扩充军队，再多买些武器，即可与曹操决战，胜利后，新君主可像曹操一样横行天下。

第三期　　应选宛城。可先灭刘备，然后南下攻击襄阳，接下去应同刘备那样，实现霸业之志。

第四期　　应选汝南。虽曹操1年后将派兵来犯，但只要多扩充队伍，购买武器，击退曹操不是难事，然后可乘虚攻下宛。曹操此时将会西取巴蜀，可在曹操入川后，把刘备吃掉，再灭刘表，占据荆襄；或将曹操后方掏掉，进夺北方，也是可取之法。由于曹操实力强，取前种战略较稳。

第五、六期　　三分之势已定，只孙权相对较弱，应在桂阳起家。经1年多的扩充队伍，不用倾全力，可夺荆州南部长沙、零陵两郡，继续整顿兵马，伺机拿下荆襄，将得稳固的战略根据地。

若选其他君主，统一极其困难；若初次玩此游戏，应选曹操，易尽快统一天下；若已统一过多遍，不妨试扮弱小君主，如王朗、张鲁等人，统一成功，水平已属登峰造极。

■游戏指令

指令颇多，大指令往往包含几个指令，由于良好的界面及鼠标操作，操作指令显得极为简单，只要用鼠标选中指令，即可执行指令。下面对各指令功能及其妙用作较全面介绍。

进入游戏，屏幕上显示三国时代城市地图，可在地图上找到自己的领地。选中自己的都城或领地城市，屏幕右上方出现较大窗口。具体如下：

▲最上方4项指令为军、民、将、消

●军　领地内和调查中所有城市的军队数量、训练度和士气值。



●民　领地内和调查中所有城市的钱、粮、民心值。

●将　领地内和调查中所有城市的各类将领（部下）在野和被俘数量。

●消　上述 3 条指令显示的信息不再显示。

▲上述菜单之下有如下指令

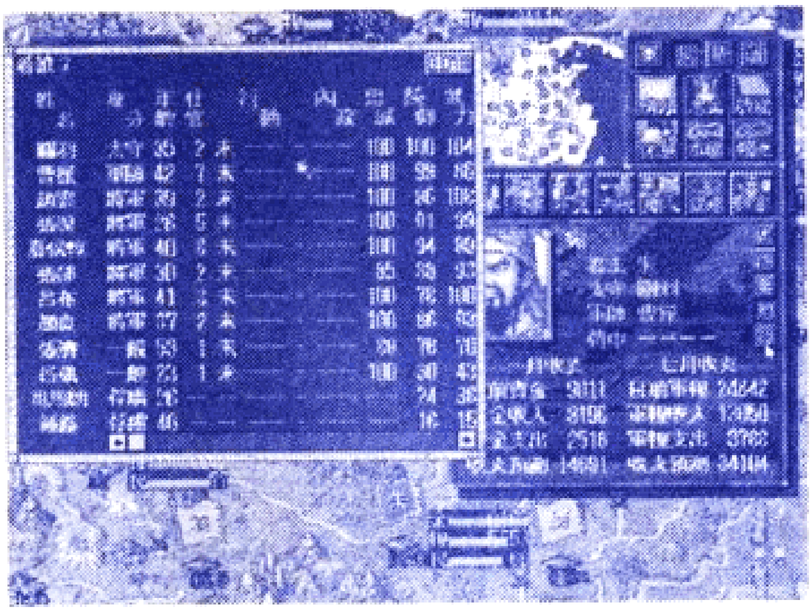
●情报　显示有全国各城市略图的窗口，在窗口中，可较方便地选己方城市和敌方城市观察，还可观察全国各地灾害情况。此项指令的功能是使操作更简单，对游戏发展没有什么影响。

●本国、领地　同“情报”功能相似，可更方便地对自己管辖的城市发布命令。

●君主　应清醒地认识到自己是君主，领导着大批文臣武将，是一项体现用人及治理才能的指令，下分 4 项：

· 委任　将领地内除都城外的城市交由太守全权治理，君主可随时进行委任和解除委任。应在拥有许多领地后，大后方让政治能力较高的将领担任太守，进行治理，君主除非解除委任，不然不能对此城发布命令。委任的城市有“生产型”

和“军事型”两种，建议只委任成“生产型”，太守忠诚度要高，否则易造反。委任后，君主若想变其为直辖，仍选此项，选中此城即可，太守下过的命令已不得改变。如对民心很低城市的治理工作感到烦扰，可选派大臣委任治理，此城不应在敌进攻范围之内。



·任命　君主应将手下可任军师、侍中、将军的将领都任命完，有助于增加将领忠诚度及军师和侍中在战争、人事、外交、谋略等执行前作出预测（无军师或侍中的城市无效），对玩家比较有利，一般预测相当准确。这项中还可完成对太守、主管的任命和更换。如手下军师、侍中和将军很多，最后完成统一大业将更显威风。

·处职　有“免职”、“解雇”、“没收”等项，建议不要使用此指令，否则对统一大业有害无益。

·流浪　切勿有此念头，不然，只能流浪江湖，无家可归了。

●功能　与游戏没有直接关系，但可利用储存进度和载

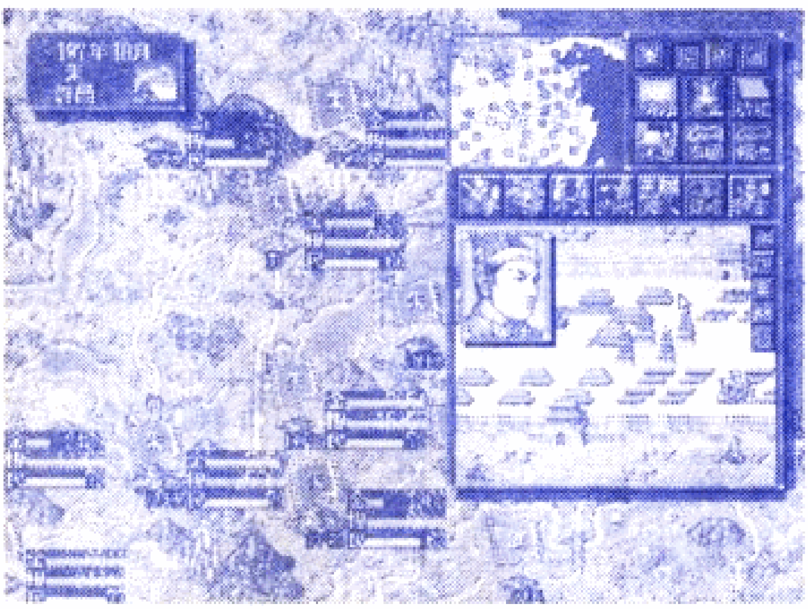
入进度来保证战争胜利成功率。每次攻敌前先存盘，若胜利，立刻再存盘；若失败，可将前面的进度重新取出。“设计”是根据自己机器的优劣及习惯，设计些配置。

●休息　在本月完成该干和能干的工作后，可休息，1个月后，可得到上月工作成绩，根据新状况继续工作。

▲实施实质性工作的指令

●军事

·移动　将军队、将领、钱粮、武器移到相邻城市，对部署完善的作战方针，将治国大臣和无敌勇将等妥善安置是非常重要的。“移动”时，钱粮、武器等非常安全，无一兵一卒押送亦可平安抵达。有时押送俘虏会发生逃跑事件，特别是刚俘获的敌将。



·运送　将钱粮、武器等运送到领地内任一城市，只要路途上无敌城阻塞即可。“运送”可使玩家迅速完成战略部署，其安全系数比“移动”小，只要派遣武力很高的将领押送就不会出事。运送前，军师会作预测，根据预测决定是否运送。若

手下无猛将，可采用前面介绍的储存进度方法提高安全性。如领地内民心很高，一般不会出事，让君主押送也不会有事。

·战争　进攻别国领地。每次战争有一个主攻城市和一个助攻城市，主攻城市可发兵5路，由至多10名武将率领，助攻城市可援助2路兵，有3～4名武将。建议每路兵应由一个统率力高的将领为主将，一个智将为辅（如郭嘉、诸葛亮等可为军师者）。携带的武器若野战，以强弓、连弓为上，攻城若有先进武器（如攻城车、投石车），将容易些，强弓、连弓也很有威力。粮草是战争中重要的一环，要在进攻前带足粮食，否则很可能无功而返，钱不必带太多。具体实战法留待以后介绍。

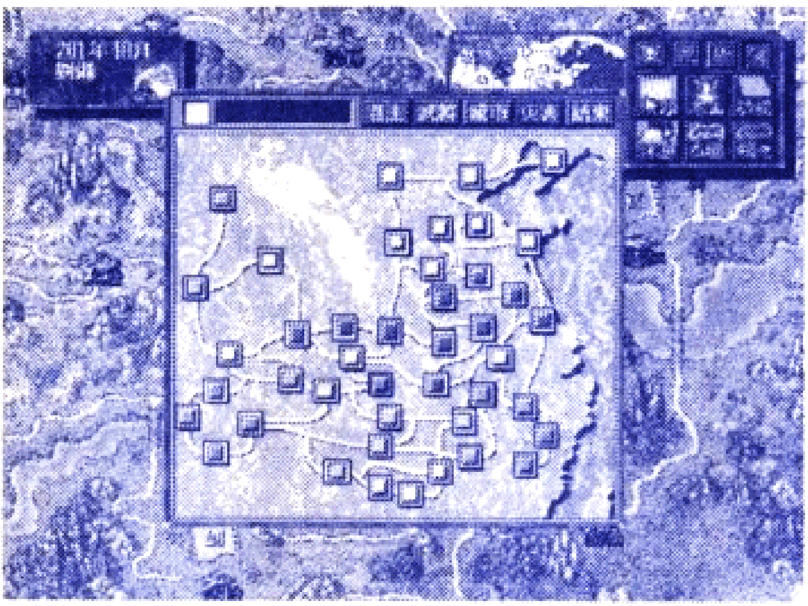
·征兵　是扩充军队较有效的方法，应在人口众多城市进行，一次可征较多的兵，征兵后民心会有较大下降，如低于60，应开仓放粮。

·训练　可提高士兵质量，即作战能力。有新兵加入时，派统率、武力高的将领训练，可迅速提高军队训练度。训练完毕，君主收到报告，视训练结果决定是否继续训练。训练不能提高士兵的士气值，士气在战争获胜后将大幅度上升。军队的训练度和士气值越高，战斗能力越强。

·制造　需要有制造能力的将领来执行，且城市的技术力须达到一定值，技术力达90可造攻城车，超过100可造投石车，技术力越高，制造时间越短。连弓作战时强于强弓，但花钱、时间太多，不能即时供应，有时间和充足财力时制造充足的连弓是极有利的。

·侦察　为了解敌情，可派有侦察能力的将领去侦察，得到的情报非常详细，将领也不会被捕，但须等待1个月。将领可在一个地区持续调查1～6个月，应根据自己的战略意图决

定调查区域。



●人事

·搜寻　若君主魅力高，则较易找到人才来投奔，游戏开始时搜寻的成功率要高些，还会搜寻到如倚天剑、孙子兵法等宝物，宝物效果奇佳。

·录用　对领地内在野武将、俘获武将进行录用。俘获的武将一般关押数月后会投降，如他们的君主已被灭，录用起来容易得多。

·赏赐　提高将领忠诚度。如选中多名将领，则只能赏赐金，一次给赏金 11 以上即可，11 金与 100 金等效。选中单个将领可赏赐宝物，宝物可提高将领忠诚度，还可提高将领的武力或智力、政治力，应根据将领的特点进行赏赐。

·施舍　即开仓放粮。将领魅力越高，效果越好。民心不能低于 60，否则民众造反会使军队数量减少，民心也会继续下降，每年的 1、4、7、10 月都有可能造反。

●外交

·同盟　与其他君主结成同盟，可基本保证他不进攻，有时出现毁约。结盟后，可在进攻他国或防守时向盟国请求支援，但须付钱、粮，对于保证后方安全和集中兵力进攻都有一定作用，虽不能确保万无一失。进攻盟国，会导致将士离心，应先毁约再进攻。

·共同　进攻别国时邀请其他国（非进攻对象）一同发兵，对方要看报酬决定是否同意，这一外交手段在自己兵力不足时能发挥作用。

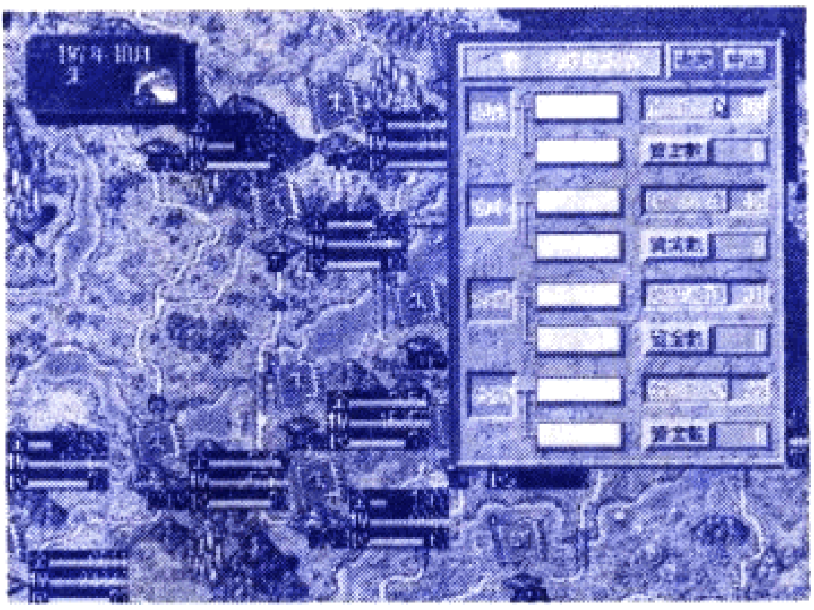
·进贡　向别国进贡以降低敌对度，收效甚微，无需此举。

·劝降　一般劝降不会成功，除非敌国君主特软弱且已山穷水尽，才可能兵不血刃。

·毁约　解除盟约。

·俘虏　战斗中手下被敌俘获，可用钱将其赎回，敌一般会答应。

·邀请　邀请少数民族进攻他国，但少数民族作战能力



不高，虽会使敌有损失，但需付给礼物，收效不大。

●内政

简单得让人十分舒畅，不必每月都亲自进行一次内政管理，只要一次分配好人员、资金后，开发、治水、商业、技术等值会按月增长。选派人员的政治能力要高，使内政值上升更快。参加内政治理的将领不影响分配其他工作，该将领完成工作后，继续进行内政工作。只有将领离开本城后，他所负责的内政才停止。

各内政值直接影响收入、制造能力、民心等。开发值决定7月的粮食收成。治水值如太低，会发生水灾、瘟疫，引起兵士数量减少和民心下降。商业繁荣则1月资金收入增加。技术值的高低直接影响武器制造能力和制造时间。

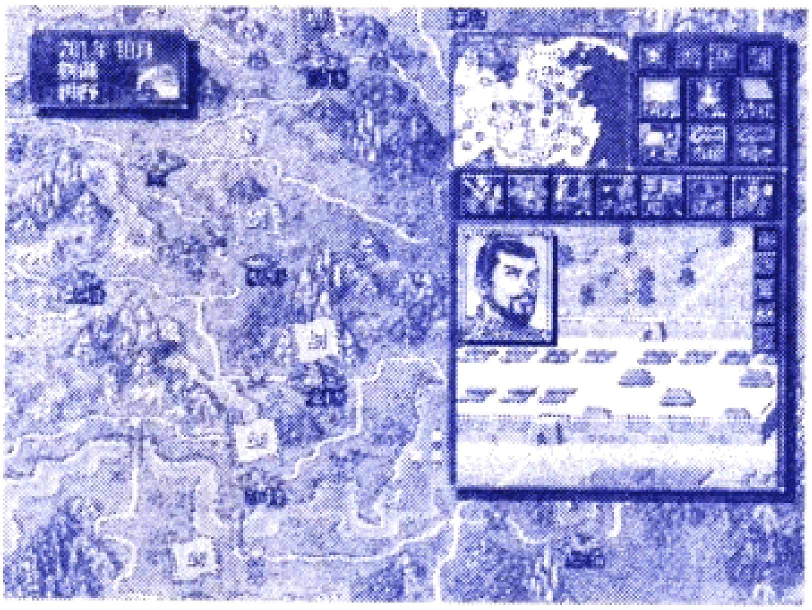
根据各内政值的作用，如人才和资金较紧张，可先发展商业与开发，有足够资金后发展技术，同时视情况进行治水。应尽量选派政治力高的将领进行内政治理，当将领移走时，注意不要让资金处于空闲状态。

●商人

可在此进行市场交易，应注意观看内政状况及侍中建议。可通过买、卖米使城市的钱、粮都保持充足，但如想在此赚钱，几乎是不可能的，因买来的米总比自己卖的米贵。军马较贵，且作战效果不够好，战争胜利后可陆续缴获一些，因此不必将钱花在此处。强弓是强有力的武器，对战争极其有效，战争前应备好。弓箭效果太差，没必要购买。

●谋略

· 埋伏　选派忠诚度高于95以上的将领到敌城埋伏，武将被录用后，应抓紧时间进攻，进攻时用“反叛”，让潜伏的将



领倒戈，可大大削弱敌兵力，加强自己的军队力量。如手下缺兵但多将，可利用此谋略夺取敌城池。最好一次派遣多名将领埋伏到同一城市，因将领不一定能成功被敌录用，录用后也未必出阵。可对埋伏的将领放心，他们绝对忠诚。

·反间　反间计应在调查中的城市进行，这样可寻找忠诚度较低的敌将进行策反，一般忠义之士居多，此计不易成功。

·煽动　对敌太守进行策反，策反成功则该城将造反，但成功率极低，若敌城只太守 1 人，花 1000 金可获成功（煽动前先造谣）。反间与煽动可在任何城市进行，埋伏应在将要进攻的城市进行，因埋伏的将领会在几个月后返回。

·造谣、火攻、间谍　造谣可使敌城民心降低，火攻可对敌武器库和粮仓进行破坏，间谍计用于潜入敌城窃取技术，但这 3 条计策效果不大，我方赚不到便宜。

●助言　可对隐士进行访问及得到手下谋士、将领的建议，但收益不大。有时对隐士进行访问会增加一项能力，可用

反复调进度的办法增加成功率。

▲最下面的窗口中显示该城的各项信息，分城、内、军、财、将 5 项

●城　显示该城工作状态，如训练、内政等，有动画模拟。

●内　显示钱、粮、民心、内政值及当月市场情况。根据市场情况进行交易。

●军　显示兵士数目、训练度、士气值及武器数量。应尽量使边境城市的强弓或连弓数保持充足。

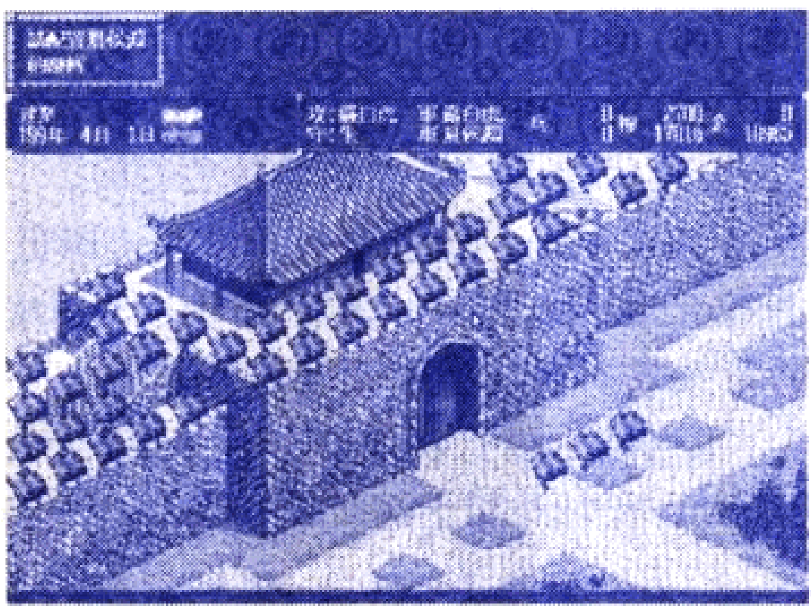
●财　显示据目前城市内政值计算出的 1 月及 7 月的收支、节余状况，可据此确定发展方针。

●将　看到本城将领的详细介绍，使玩家对部下有较全面的了解。

需灵活使用这些指令，才能完成好国家的治理及军队实力的加强，有了国家的繁荣和军队的强大，可随时率兵攻城掠地，完成统一天下的大业。

■实战

实战在守城、攻城、野战时，具体情况有所不同，下面逐一介绍。



▲守城

相对比较容易，只要守城军队与敌军悬殊不大，守将有落石能力，城中强弓、连弓充足，一般如对方兵力强我两倍，没有援兵一样可克敌制胜。还可邀请援兵确保万无一失。

前三期，敌来犯兵力不多，有约1万人守城就可确保安全。后几期需妥善部署兵力且灵活运用守城战术，如防守得力，应争取俘获敌将领。实战中有以下要点。

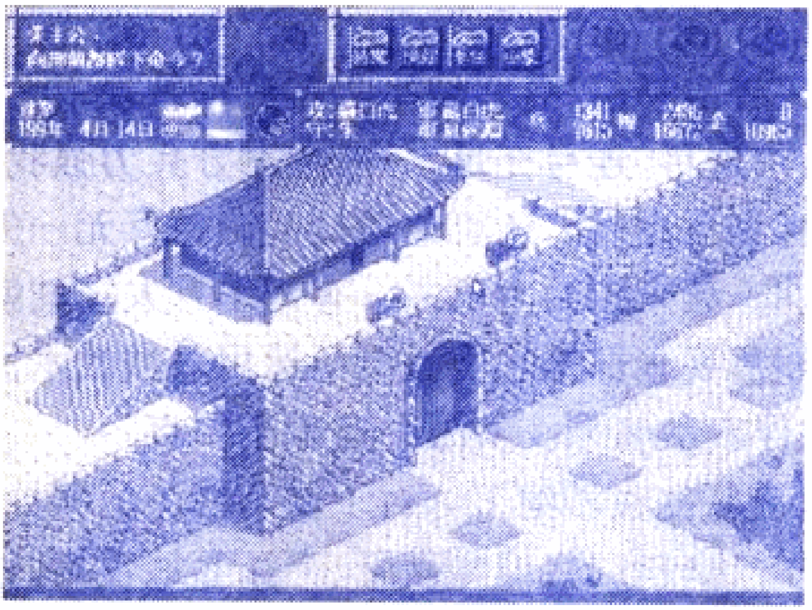
●军队应驻扎在城池上。对于城高墙厚的城池，如长安、襄阳等，防守比较容易，但如新野、庐江等城较难防守，最好有两、三路军队配合防守，共同扼守敌上城之路。不要让军队下城作战，因如让敌在云梯上与我作战，我军要占很大便宜，利用强弓和连弓攻击，杀伤力极大。一定要将敌压在城池下，若敌登城，我方将与敌同等条件作战，不利于防守。

●落石可大大杀伤敌人。当敌在城边或云梯上时，都可用落石，当敌已与我军开始对攻时不再奏效。落石计要消耗武将体力，落石后，将领战过几轮方可恢复落石能力，因此应灵活调度军队，发挥落石威力。勇将一般都有落石能力，最好在军中派遣几名勇将。

●内乱也是一种有效计策。成功率视敌将智力而定，敌将智力越低，越易中计，智将一般都有此能力，可一直使用。谎报则很难成功，若成功，敌人会撤军，对防守也有一定作用。

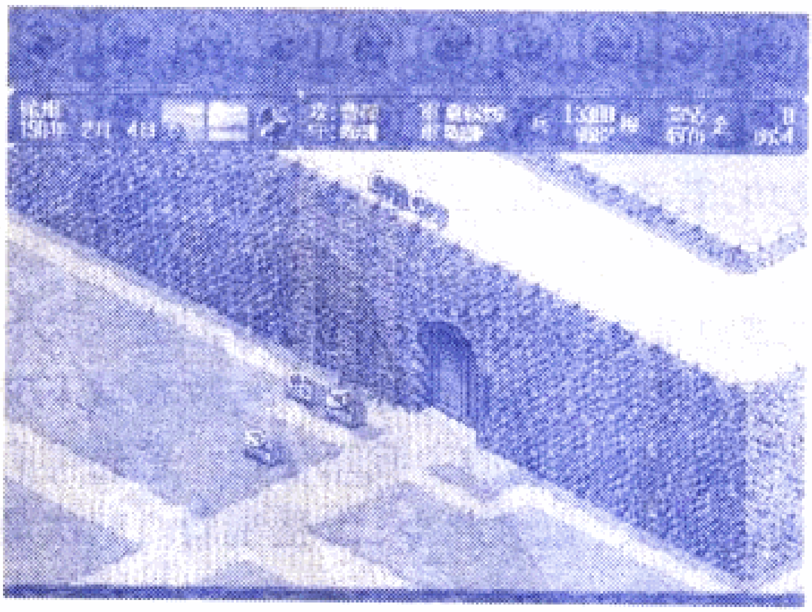
▲攻城

夺取敌城池是发动进攻的最终目的，统一天下就是占领所有城市。我方进攻兵力有优势时，与敌在城下交战的可能性较大。攻克敌城而尽量减少我军伤亡，首先需有敏锐的战机捕捉力，乘虚而入、以多胜少、以强制弱。其次最好具备先



进的攻城武器，一旦拥有攻城车、投石车等，即可很快打破城门，然后可用武力或兵力取胜，夺下城池。有几个实战中应注意的要点。

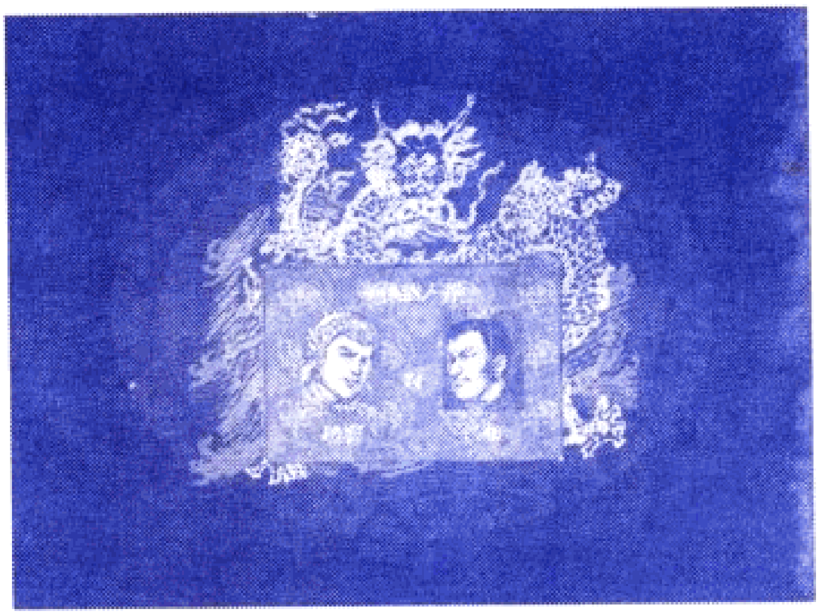
●用投石车进攻必使敌在城下与我交战，因此投石部队的人数不应过少，攻城车须冲到城门前才能攻击，可能会遭落石的攻击，落石的杀伤力极大，但对人数较少的军队威力要差些，可适当减少攻城车部队人数。攻城车攻击城门的效果为投石车两倍左右，但投石车既可攻击城门又可杀敌，二者互有



长短，可根据实际情况选取攻城武器。相对投石车安全些，也可组合使用两种兵种。

●若尚无先进的攻城武器，可用兵士敲城，花的时间会很长，可能导致粮草危机，若受落石攻击，则伤亡惨重。战争前先调查好进攻目标中的将领是否有落石能力，如安全，可放心率军敲破城门，战前应带好粮食。

●如目标只在夺城，且我方兵力占优势，则应冲上城池，与敌在城上作战；战争前应带好强弓、连弓等武器。应有两支以上部队同时登城，一支队伍假装登城引开敌兵，另一支部队趁机架好云梯上城，上城后接应友军登城，同仇敌忾夺取城池。

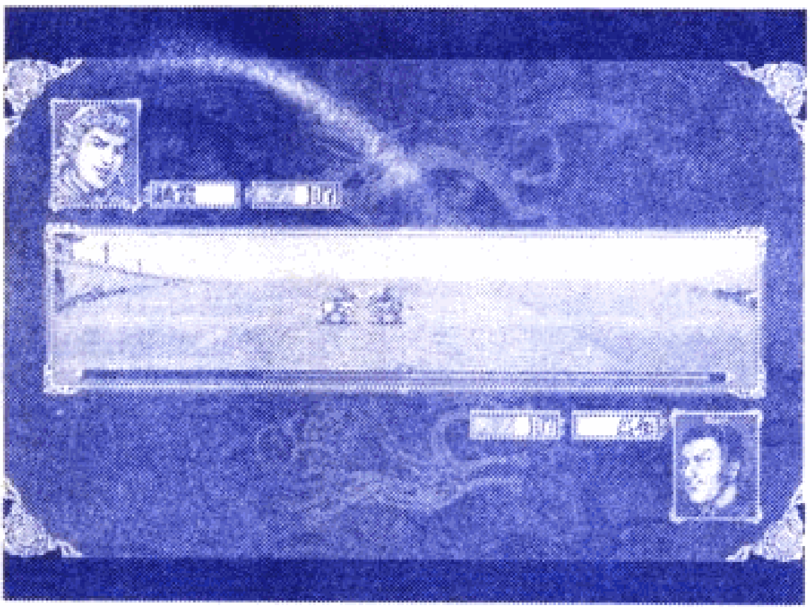


●在云梯上时不要与敌对攻，不然会吃亏，应看准时机上城。

●敲开城门后，敌弃城而走或进行决战，有武力和兵力决战两种选择。武力获胜可得敌城内所有部队；兵力决战即与敌进行巷战，对我军有些损失，如敌兵力强，还有可能被打

败。有勇将如吕布、关羽、张飞、赵云、马超等，应选武力决胜，但若敌将武力也很高，则胜负难料，一般武力高者胜率高。如战争前已存过进度，应放手一搏。吕布、赵云、马超 3 人胜率最高，3 人互相克制，吕布胜赵云、赵云胜马超、马超胜吕布，其他如关羽、张飞、典韦等人也有很高胜率。

▲野战

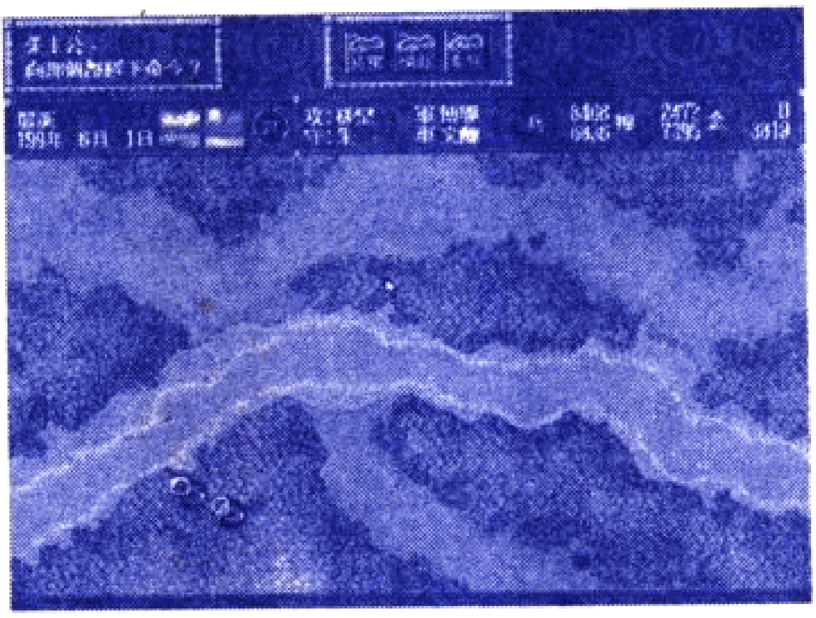


最能体现玩家指挥才能，战场大、地形复杂、气候多变。如指挥得当，可以少胜多、以弱胜强；指挥不利，会伤亡惨重，得不偿失。介绍几种很有效的战术和策略。

●放火　如我方兵力不足，可据风向及天气，掌握好适当时机用火计或火箭将敌包围在熊熊烈火之中。若我方将领有风变和天变的能力，则可控制战场火势，用火逼使敌撤出战场。敌在火阵中兵力损失很快，烧不多久就可改变敌我力量对比。

●落石　我方军队占好制高点，瞅准时机瞄准敌人狠砸，如有骑兵或兵士训练度远高于敌方，则可打一枪换一个地方，

等敌再逼上来时我部队已恢复落石能力，将敌一次次大批杀伤。



●内乱、混乱　如我方军中有智将，则一般有内乱及混乱能力，使用此计让敌互相残杀或使敌被动挨打。这两种计谋并非百发百中，智力高的敌将不大容易中计，即使智力很低的敌将，上过几次当也会头脑清醒一会，但几轮战斗后又会中计。己方也是这样，如军中无智将为辅，一些智力较低的勇将很容易中“内乱”计。应注意不要让军队并肩作战，四面围攻较好。中“混乱”计只丧失进攻能力，仍可防守，但若配合火攻则威力加强许多。

●雷击　如天气为暴风雨，可用“雷击”计，但会此计的将领很少，会误伤友军，应在施计时使军队尽量分散，不要站位太高。被雷击中的部队几乎伤亡殆尽，此计威力极强。

若在水上战斗，可仿效赤壁之战，用“连环”、“火攻”，可成功地大胜敌军。

对攻时我军可选“普通”、“突击”、“一齐”等方式，军队训

练度、士气和统军将领的统率力是对攻中的决定因素。应尽量用计取胜，对攻中我方无太大便宜可得。敌军兵力很少时用“突击”攻击，将敌军将领全部俘获，不然敌人会在全军覆没前跑掉。“一齐”可让几支部队一同攻击同一支部队，效果不佳。

野战获胜的关键在于计谋及弓箭利用，兵力并非主要问题，只要指挥得当，以少胜多不成问题。

以上各实战，除守城不需带粮食外，其他都要带足粮草，战场上每天消耗粮食很快，粮食消耗完后军心涣散，对我方不利。金用于调查情报，带几百已足够。

■经验谈

还有许多细节方面的诀窍，不能一一述清，现提供些经验。

●将多兵少时，可用埋伏计取城。对刘备三、四期特别适合，如发挥得当，用一个埋伏计即可统一天下。

●若想迅速完成统一大业，可采取穷兵黩武的方法。征完兵后，立刻将新兵送到另一城市让几名强将训练。虽民不聊生，但可飞速建起强大的军队，统一全国不是难事。

●尽量用武力取胜夺城，可迅速扩大军队，战前应想办法断敌退路。

●若周围有空城，实力又不容占领，可在 6 月和 12 月派 1 将领前往，1 个月后再回来，可增加一笔不小的收入。

●尽早拥有威力强大的攻城武器，兵不在多，强将带几万人再拥有强弓、连弓、投石车等，足以平定天下。

游戏的许多奥妙之处还需在游戏中自己逐渐掌握，相信玩过后会有快活、刺激的感觉。

[**秘　技**]

《三国志Ⅳ》可用 GB4、FPE 等工具修改，也可用 Pctools 修改存盘文件，方法如下：

●游戏中记下想修改领土的人口数、金钱数、军粮数和士兵数，将它们转换为十六进制数，再将前后字节互换。

●将游戏存入存盘进度一，退出游戏。

●用 Pctools 中搜索（Find）功能按以下顺序搜索存盘文件 saveoat.s4。

（1,2）人口、（3,4）金、（5,6）军粮、（7,8）士兵数。各字节对应数据如下：

（1,2）人口	（3,4）金	（5,6）军粮
（7,8）士兵数	（10）开发力	（11）治水力
（12）商业	（13）技术力	（15）民众忠诚度
（16）士气	（17）军队训练度	（18,19）弓箭数
（20,21）强弓数	（22,23）军马数	（24,25）连弓数
（26）投石车	（27）攻城车	

注意：第 9 和第 14 字节不可改变，其余全改为 FF 就天下无敌了。

另介绍一个《三国志 IV 威力加强版》的秘技：

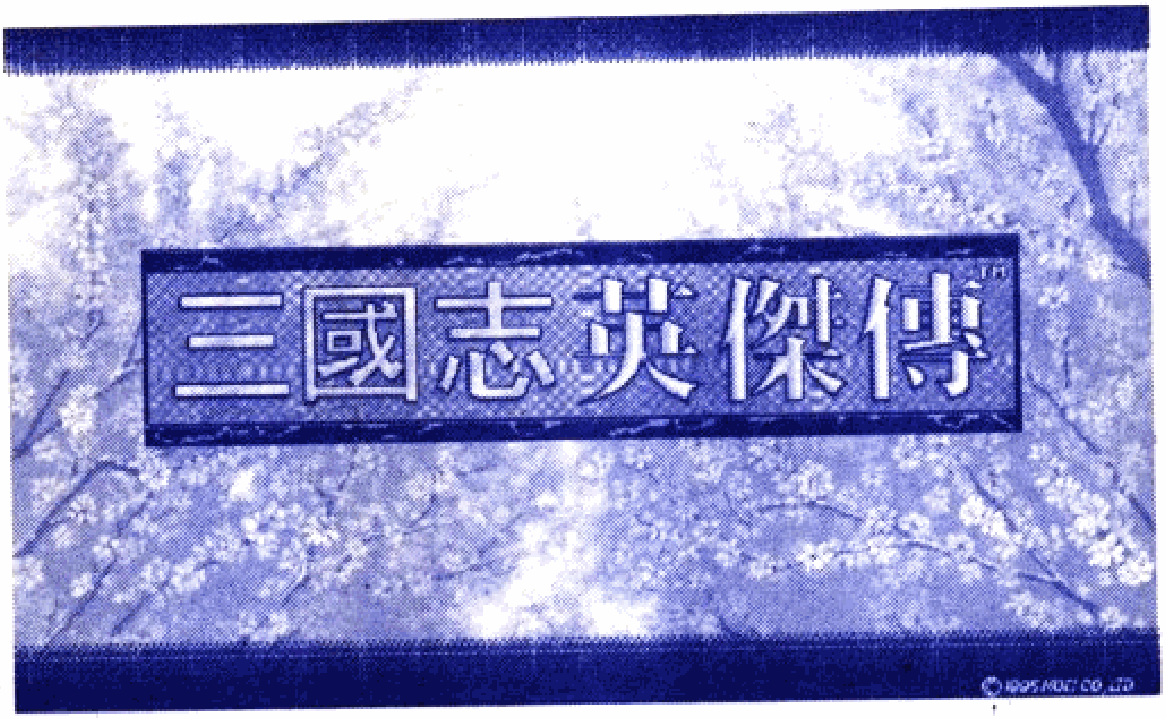
游戏文件中，nbdata.sa 是新武将的记录文件。先将其备份，再将水浒人物记录文件 nbdata.sui 拷贝为 nbdata.s4，这样就可用水浒人物参加比武大会了，且水浒武将的能力值还可任意修改，可将武力调至 99，再组队与三国武将们一争高下，很是有趣。

千里走单骑

——角色扮演类三国游戏

本篇重点介绍久负盛名、多次出现在各种游戏排行榜前列的《三国志英杰传》（日本光荣制作）。角色扮演类三国游戏的共同特点是在角色扮演过程中加入战略模式，更体现出《三国演义》的精彩之处，也使游戏更耐玩。

三国系列中角色扮演类游戏很多。早期有以刘、关、张为主角的《吞食天地——三国外传》和《吞食天地Ⅱ》，打动了许多玩家的心。还有台湾熊猫软体公司的《赤壁之战》及智冠科技有限公司的《龙腾三国》和新作《三国英雄传》等也为玩家所欢迎。



[资 料 卡]



游戏名称：三国志英杰传

类　　型：策略角色扮演

出版公司：日本光荣
（KOEI）

出版日期：1995年8月

语　　种：中文/日文

载体容量：磁盘，4.6MB

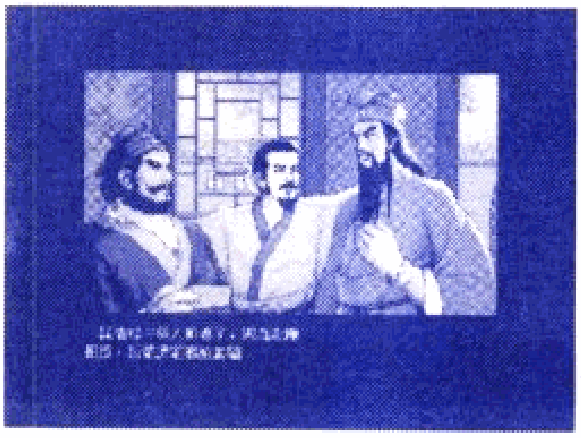
最低配置：386DX，2MBRAM以上，VGA单显

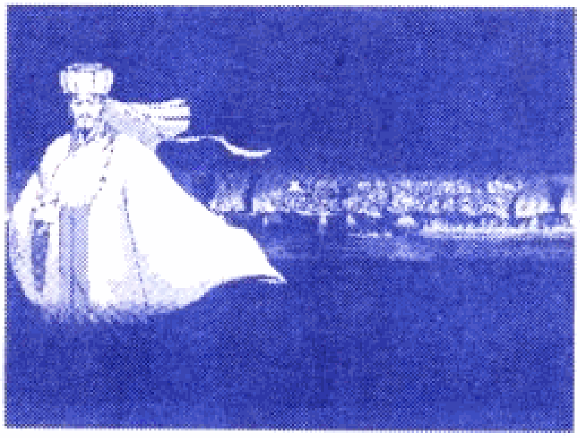
推荐配置：486DX/33以上，4MBRAM以上，VGA，彩显，SB音效

运行环境：中文版：MS-DOS5.0以上
日文版：DOS/V或J-DOS

《三国志英杰传》是由KOEI推出的战略RPG游戏。

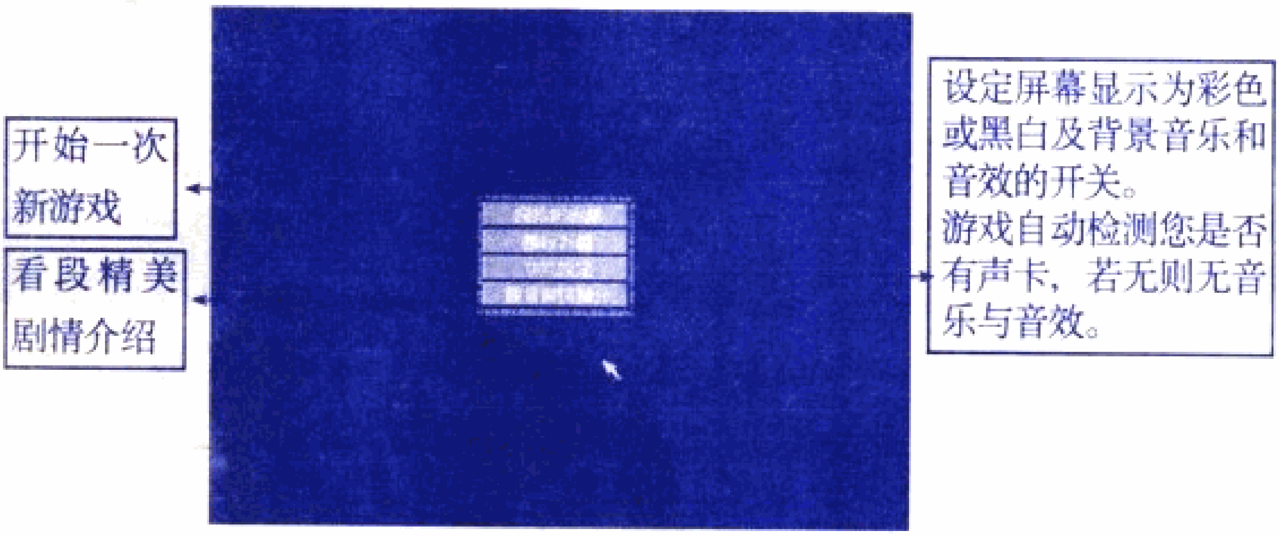
用 640 × 480 、16 色显示模式展现一幅幅精美历史画面和一段段生动逼真的动画场景，加以完整、真实的历史事件，再现三国历史故事，在游戏中增加对三国历史的了解，像读一本生动有趣的历史书，又有身临其境的真实感受，棒极了。





[安装&操作]

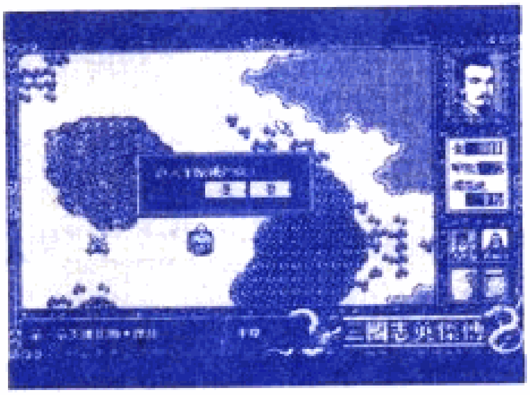
游戏的安装基本与其他 KOEI 游戏相同，操作全由鼠标控制。执行游戏，进主选择画面。让我们一起领略这个精彩故事吧！

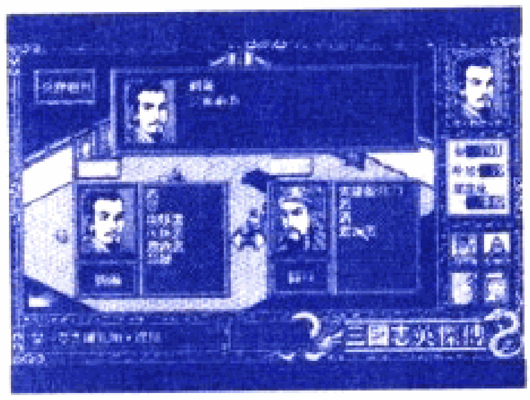


[攻　略]

■基本技巧

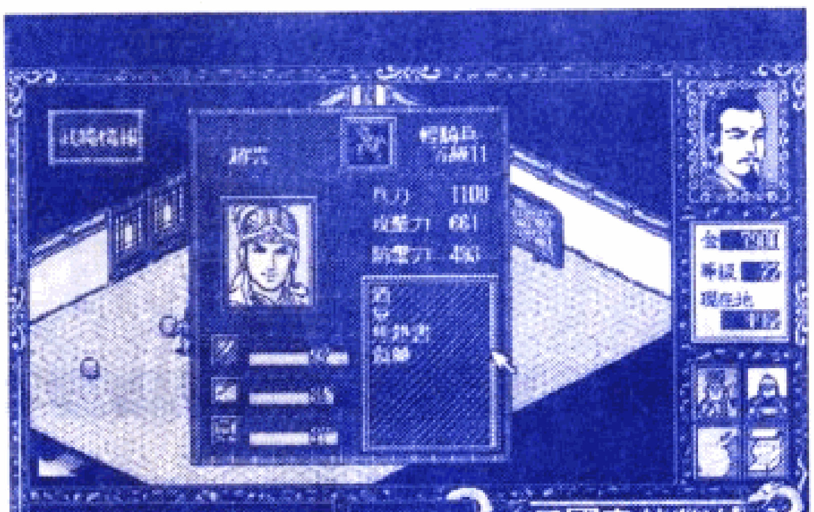
整个游戏故事由一系列事件和战役串联构成，各事件和





战役的联接由 RPG 游戏常用的“探防”方式完成。探防主要分为“取得情报”、“购买军需”、“拜募人才”3个基本部分。鼠标点击屏幕上闪动的人物，可取得情报（多半没什么用）。军需物资即道具，可购买也可在战场上得到。按用途分为攻击道具、转职道具、恢复道具等。它们和各种宝物的具体功用请看后面“秘技”中道具表。人才在游戏中十分重要，因此，对人才要不遗余力努力取得。

事件部分大多不能操作，只可观赏。不过，游戏用大量文字精美的画片、逼真的动画演绎一出出精彩小“话剧”，不要错过。是学习三国历史的好机会！游戏中会问些问题，小心回答，剧情会因此不同。



战役部分是重点。每个战役都不简单，不小心可能结束游戏(GAME OVER)。作战注意事项有以下几点。

▲集中攻击

战斗采取回合方式，每击退敌人一个部队，可减少敌人攻击次数，需先发制人。敌人每一部队都有各自防御范围，进入敌防御范围，敌人不会行动，可派单个部队将敌人部队逐次透出，让我军集中歼灭。部队攻击力与兵力无关，即使敌部队兵力只剩 1 人，也不可忽视，赶紧消灭。

▲赚取经验值

每一战役中赚取的经验值有一定限度，要考虑如何合理分配这些经验值。总的来说，应重点培养主要武将(约 10 ~ 15 个)，如刘备、关羽、张飞等，让他们快速升级。培养出高等级武将的技巧除合理运用很多战役中的单挑外，还可运用以下 3 原则。



●尽量不让我方武将在战斗中被击败，虽然部队失败只是从战场上撤出，不是阵亡，但此次战役积累的经验值就没

有了。

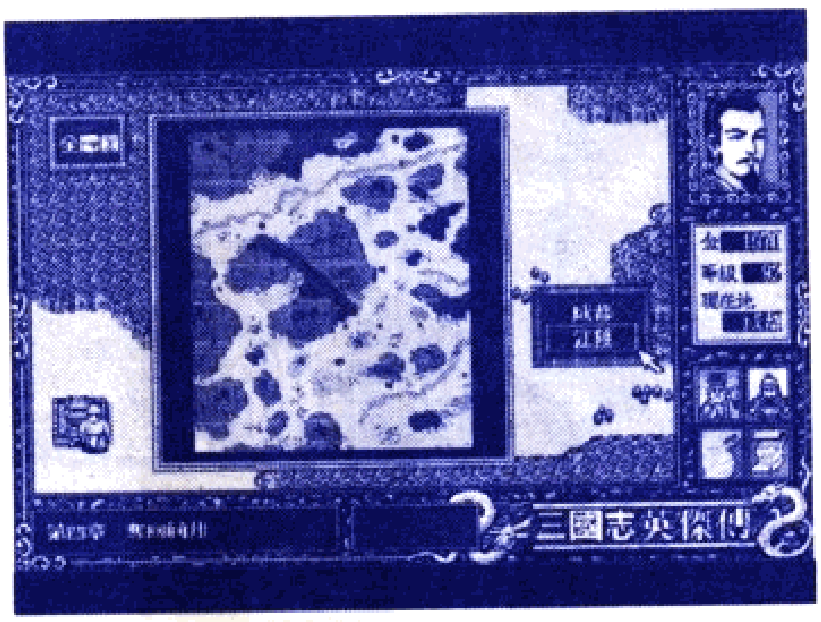
●尽量使每个武将每回合都有事干。

●每个战役尽量拖到最后一回合结束战斗（有的战役除外，如陈仓之战，长安之战等）。

▲使用策略

36条策略，分为火计、水计、山计、混乱、降低士气、恢复士气和兵力、恢复士气、恢复兵力8个系列。攻击性策略中，火计可在森林、草原、平原、城中使用；水计可在桥梁和平原使用；山计在山地和荒地使用。恢复策略中，同时对多个部队恢复兵力和士气的计策非常有用，危急时刻往往扭转乾坤，但只有妖术师和运输队会用，须让他们紧随大部队。不要局限于正统攻击，多试试策略的使用，会感到意想不到的乐趣。

▲部队属性



部队属性对战斗影响很大。最基本的“相生相克”原则为步兵克弓兵、弓兵克骑兵、骑兵克步兵。骑兵队和武术家

队等为攻击性部队，多用于进攻；步兵队和异民族等为防御性部队，多用于防守和引诱敌军；对付军乐队、运输队、妖术师等不适合用策略攻击，宜用直接攻击。合理运用这些原则，即使我军实力不如敌军，也能给敌军有效攻击。

▲**地形的运用**

不同地形具有不同防御效果：草原、村庄是 5 %，兵营是 10 %，山地、鹿岩是 30 %。山地虽防御效果好，但易受山洪、大山洪等计策攻击。在村庄、兵营、鹿岩还可恢复兵力值和士气值，须迅速占领。在宝物库和粮仓可得到些特殊道具，不可错过。进入战场后，先看清地形，合理运用地形特性，才能事半功倍。

■章节攻略



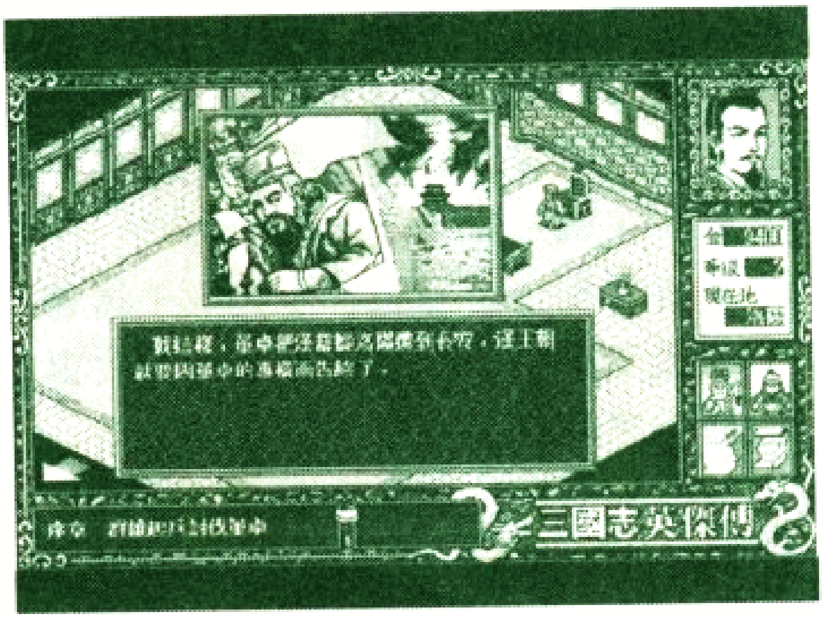
分序章和一～四章，共 5 章，计 17 幕、70 战，游戏量相当大。采用多线式设计，对话和战役选择时常有多种选择挑选，互动性很高，非常耐玩。以下按游戏各章节介绍各战役攻略要点。☆表示必打的战役。※表示非必打的战役。

▲序章　群雄起兵讨伐董卓

从董卓专权，讨董联军逼近京城陈留始。刘备为短兵，仅有关羽、张飞二将，没被联军主帅袁绍看上眼，曹操英雄识英雄，一旁帮忙说话，才有一战华雄的机会。

☆汜水关之战　单挑：关羽——华雄

出发前，与陶谦、公孙瓒对话，邀其相助。要让刘、关、张多赚经验值，则不邀友军为好。战斗开始便过桥，占村庄。逐个将敌军诱出，一一歼灭，接着占据恢复力较高的鹿岩，灭敌余部，最后让关羽单骑斩华雄。



☆虎牢关之战　单挑：张飞——吕布

先占村庄，引出魏续，再占第二个村庄。注意先灭弓兵，如宋应。再灭侯成、张辽等，最后让张飞单挑吕布。

▲第 一 章

●第一幕　界桥之战

联军解散，刘备回平原当县令。先去市集打听情报，回府后，简雍来投奔，接着公孙瓒派使者求援。出战有两条路



选，选广川－清河，难度小，且可收韩英、郭适两将，但界桥之战会面临敌强将众多的局面。最好选信都－巨鹿，在信都可收得擅长火攻的藩宫，巨鹿可先击退颜良，减轻后面战斗压力。

☆信都之战　单挑：张飞——淳于琼

沿河推进，占村庄，将弓兵、步兵藏于树林，把敌人陆续击退，最后让张飞单挑淳于琼，进城后可收得藩宫。

☆巨鹿之战　单挑：张飞——颜良

难度稍大，后有追兵，前有强敌。

部队在山间行进，务必集中优势兵力聚歼追来的山贼，防其擅用的滚石术。斗到中途，对袁绍怀恨在心的翼州韩馥旧将耿武、关纯来助战，成为部下。他们才能不高，以后可不用，应集中提高主要武将经验值。战斗后期不必恋战，刘备冲出包围到达西面的鹿岩即可，所属各部队会自动增加经验值。

☆界桥之战　单挑：张飞——文丑

场面较大，是挑战，可选多种战术。或将敌将一一诱出，各个击破；或兵分两路，所有部队不顾伤亡，配合赵云向前冲，到达中部的鹿岩，直取袁绍。



●第二幕　支援北海－徐州

刘备军救公孙瓒后，回平原。曹操父亲被徐州陶谦部将所杀，曹操一怒之下发兵徐州，陶谦派富绅之后糜竺来平原向刘备求援。刘备去北平向公孙瓒借来赵云助阵，发兵向徐州而来。途遇黄巾余部——管亥围攻孔融的北海。刘备路见不平，拔刀相助，决定先解北海之围，再去徐州。



☆北海之战　单挑：赵云——管亥

管亥的部队乃乌合之众，此战是升级好场所（不要忘了充分利用回合数）。可不优先给赵云升级，到徐州后赵云会回北平，当他再次加入时等级会很高。

☆徐州之战　单挑：关羽——于禁

刘备兵少将寡，面对两路强敌不可硬拼。暂将部队留在西南角村庄附近，不急过桥解围。供助村庄的恢复功能，等敌强将来袭(途中太史慈为报北海解围之恩，在此出现)。可避免被敌两路夹击，最后让关羽单骑杀于禁。

※小沛之战　单挑：张飞——夏侯渊

刘备入徐州城，派张飞与曹操议和，此仗不打为上策。否则出兵小沛，曹操军队十分强大，但第10回，会因吕布偷袭陈留而撤军，因此不必惊慌，赚点经验值。

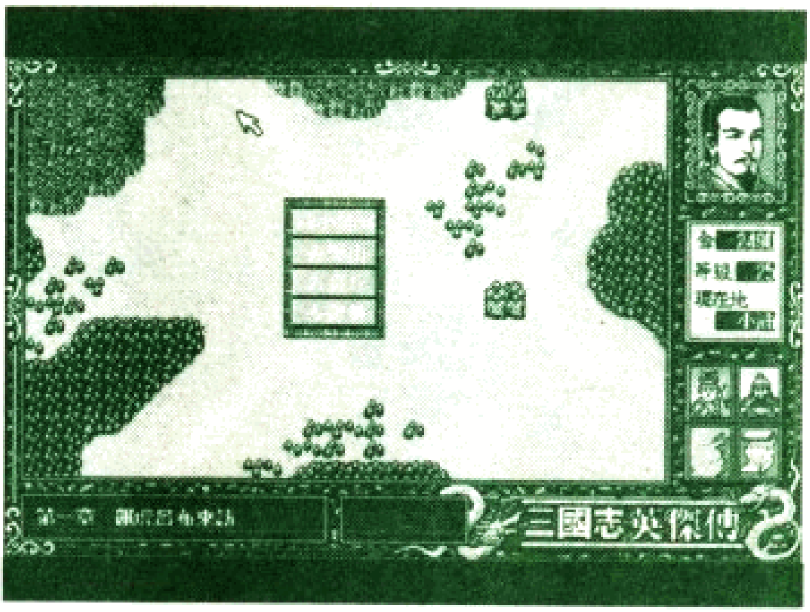


●第三幕　饿虎吕布来访

曹操罢兵，在徐州城中陶谦赠刘备一对雌雄双剑，请刘备驻守小沛。刘皇叔欣然同意。赵云回北平，孙乾入刘备军。

入小沛城，收集情报，知徐州附近山贼作乱，刘皇叔当

即决定平灭山贼。出城有泰山、夏丘、彭城3战，都较易，刘备可收复3将。



☆泰山之战

山道作战，注意部队不要进荒地，先占村庄，刘备收复李明。

☆夏丘之战

不要靠近山地，防敌用落石计，最后刘备收复董梁。

☆彭城之战

将敌部队分批歼灭，最后刘备收复赵何。

剿灭3处山贼，回小沛城，百姓万分感激，送来500金，弓术指南书和浊流书。使官报徐州陶谦病重，让刘备速去徐州官邸。陶谦临终将徐州托与刘备，刘备推托不过，为徐州太守，得糜竺，糜芳二将，吕布来投靠。刘备出于恻隐之心，不听劝阻，执意留吕布，让他驻小沛。

刘备、吕布皆为曹操心腹大患。曹操使计，假传圣旨，让刘备讨伐淮南称帝的袁术。袁术使反间计，挑拨吕布，乘

机占徐州，断刘备后路。



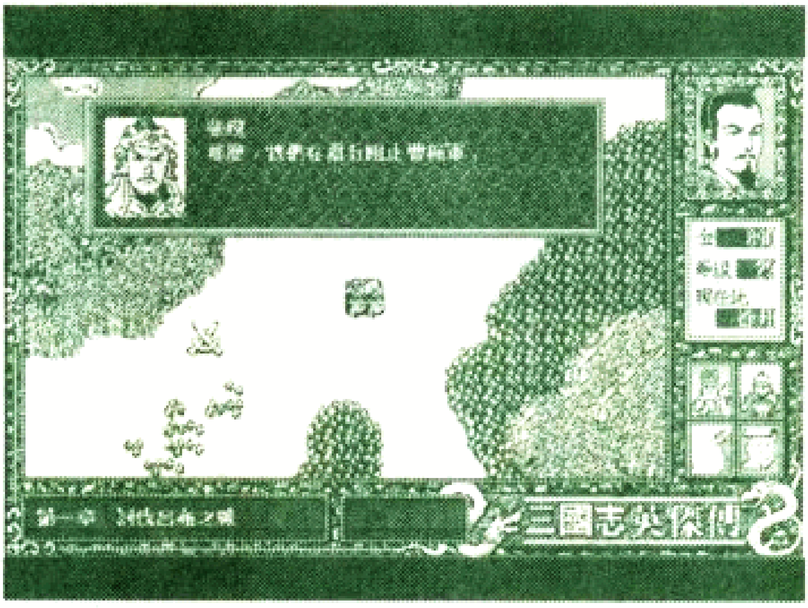
☆淮南之战　单挑：关羽——张辽

开始几回合，新的胜利条件出现，刘备进退两难，战斗开始速过长桥到另一端村庄，让孙乾断后，守于桥中，用援助计拖时间，众人力战纪灵，掩护刘备速向西北角的鹿岩撤退。这种策略刘备需多带伤药、援军书等恢复品。另一战法为先调集主力部队击溃尾随而来的吕布军，再冲破袁术军的封锁，让刘备达安全地点。



●第四幕　吕布讨伐战

刘备无处容身，去许昌投靠曹操，随曹操讨伐吕布。曹操部队夺下沛，刘备带荀彧攻打张辽镇守的夏丘，也可带郭嘉攻打高顺镇守的彭城。两战难度都不大，下邳之战很精彩。



※夏丘之战　单挑：关羽——张辽

※彭城之战　单挑：张飞——高顺

☆下邳之战　单挑：关羽——张辽

刘备与吕布手下侯成、魏续、宋谦逐一交战，凭三寸不烂之舌劝降 3 将，3 将放下吊桥，刘备连升 3 级。

为多赚经验值，刘备军要在曹操军前入城。切记城中宝物库有赤兔马和方天画戟，不可不拿。

战斗结束，入小邳城，众人商议如何处置吕布，刘备狠心将其斩首。张辽归顺曹操。

●第五幕　徐州攻防战

回许昌，查宗谱，汉献帝认刘备为皇叔。献帝暗授玉带诏给刘备（玉带不可让给曹操，可给他看看），接着与曹操煮酒论



英雄。为摆脱曹操，刘备假借打袁术离许昌，欲回徐州。

☆广陵之战　单挑：张飞——纪灵(得三尖刀)

难度不大。先灭敌移动力强的骑兵，再灭连弩兵，最后灭长兵。



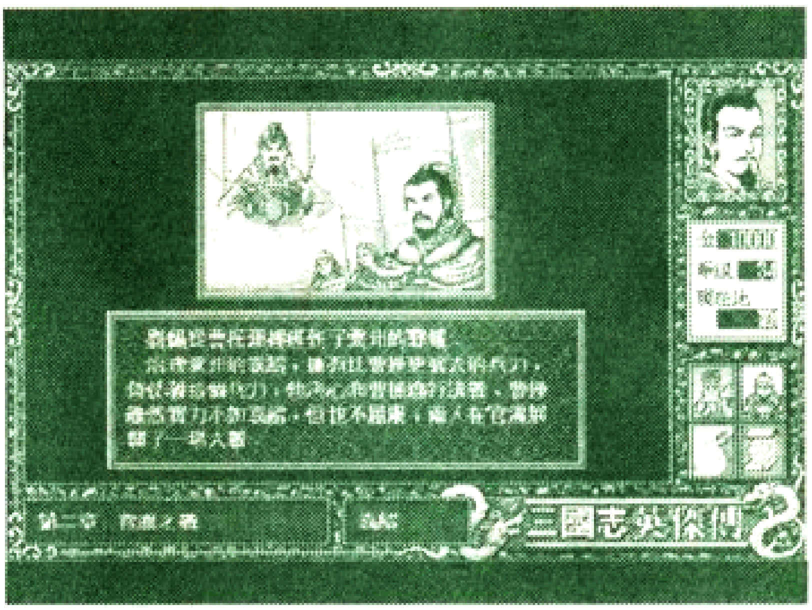
☆徐州之战

开始前，务必将赤兔马给刘备。先迅速灭山口敌人，然

后穿过森林，将守桥敌军引过桥消灭。杀到徐州城前，干掉车胄，不要急于进城。将部队移到西南角村庄周围，再入徐州城。曹操率大队人马杀到，刘备速骑赤兔马向西南村奔去，可逃之夭夭，剩余部队加 50 点经验。

▲第 二 章

●第一幕　官渡之战



与关羽、张飞失散的刘备无处可去，到邺城投奔袁绍，寄人篱下。曹操与袁绍开战，暂留曹营的关羽阵前斩颜良、文丑二将，刘备两次受袁绍质问，须回答：1. 那不是关羽。2. 是曹操之计。花言巧语保性命。

刘备向袁绍托辞去汝南拒曹，率孙乾等离邺城，准备先去古城找张飞。被郭图识破，率兵来追。

☆衮州之战　单挑：赵云——张郃

不可恋战，速向下撤退。中途赵云救驾，与众将一道顶住山下敌人，打开缺口，让刘备速到鹿岩（刘备最好有赤兔马）。战后赵云成为部下。

☆古城之战

在古城被山贼四面包围，领头为一蒙面人。此战宜多赚经验值，不要急于让刘备冲到蒙面人跟前交战。让赵云多升级，这员虎将会一直在部队中。最后刘备攻到近前，蒙面人乃张飞。

☆颍川之战　单挑：关羽——蔡阳

较易，关羽出来后不要让他急着带关平和周仓闯营，先与主力会合。贪功冒进会损兵折将，乃兵家大忌。

刘、关、张团圆，分外高兴，刘备收了关平、周仓。接下来有两条路可选：1. 去襄阳投靠刘表，刘表赠 2000 金。2. 先去汝南帮刘辟，须打汝南之战。

※汝南之战　单挑：赵云——许褚

先全体向右消灭徐晃等人，刘辟手下二将挡住曹仁。解决徐晃等后，攻曹仁，全歼敌军。也可兵分两路，刘备带 3～4 名步兵穿过树林过桥，灭掉曹纯等 4 将，直奔鹿岩（其他部队移至桥头牵制敌主力），战后收刘辟为将。



●第二幕　隐伏新野

刘备逃到襄阳，受到荆州刘表欢迎，让他驻军新野。新野城中有名士伊籍和刘封。在襄阳城四处探访，得很多重要情报(包括水镜先生、孔明等)。不久听说江夏有贼人扰民，刘备即起兵围剿。

☆江夏之战　单挑：张飞——陈孙

赵云——张武(得的卢马)



向上移，先灭右面敌人，再灭左面敌人，再攻敌寨（小心敌人用落石计，注意及时恢复）。切记让赵云单挑张武可得的卢马。

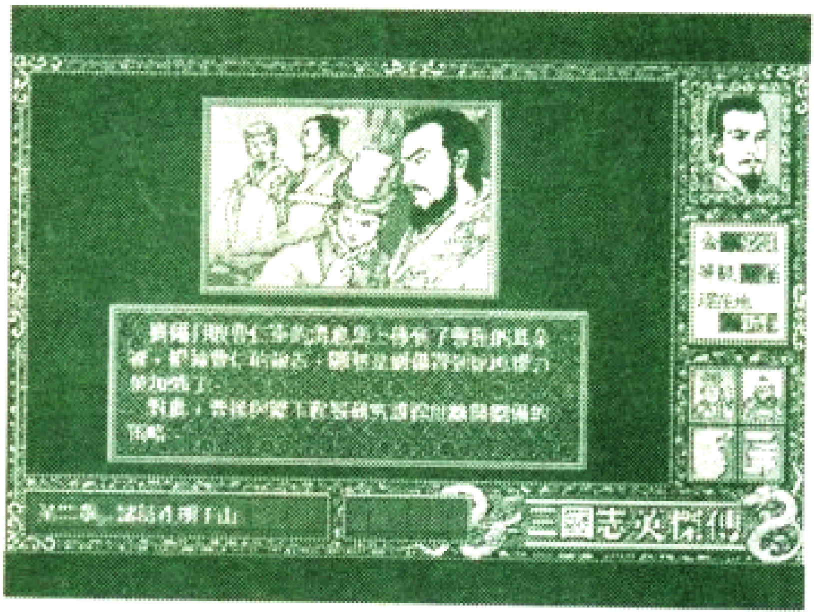
得胜回师，刘表很高兴。在新野与水镜先生相见，知孔明在隆中，于是两顾茅庐。其间得徐庶相助，曹操同时派曹仁来攻。

☆南阳之战　单挑：张飞——吕翔

赵云——吕旷

依徐庶之计，先用赵云、张飞分别单挑吕旷、吕翔。然后分兵向敌寨两翼后方移动，从正门攻击，将敌引到前寨，

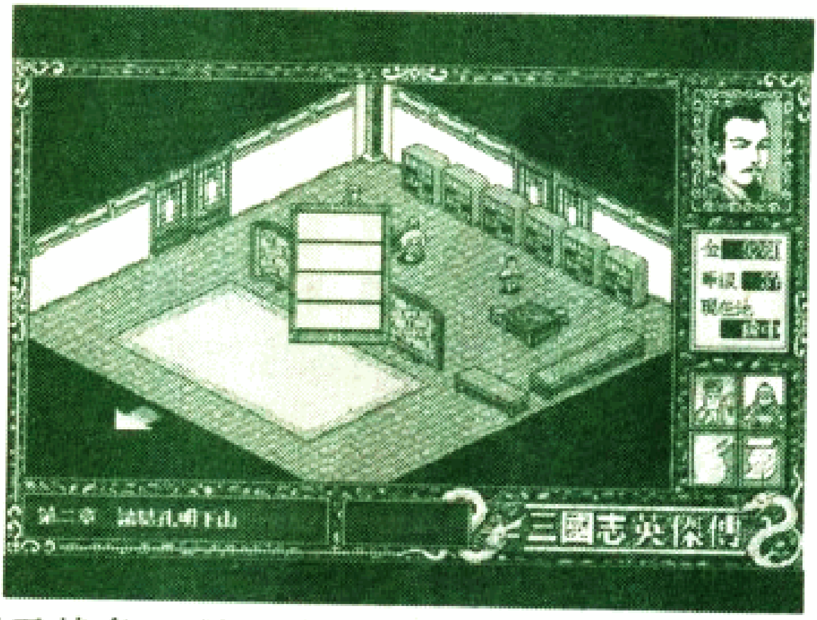
两翼部队同时速冲入寨中直取曹仁。



●第三幕　诸葛孔明下山

曹操用计招走徐庶，刘备痛失爱将。徐庶临别时再三嘱咐请孔明出山，刘备第三次去隆中。

与孔明对答，须按下列顺序可请出孔明加入：1. 听说。2. 说服。3. 发问。4. 听说。5. 发问。6. 哭泣。



此幕无战争，是一出生动的话剧。



●第四幕　曹操南征

曹操挟天子以令诸侯，代帝发诏南征刘备，是孔明表现的大好机会。

☆博望坡之战　单挑：关羽——李典

先让赵云单骑将敌引入谷中。转眼，夏侯惇的精锐部队陷入火海，兵数大减，士气低，全军混乱。抓紧时间，让部队逐一消灭敌军。为赚更多经验值，最后再攻夏侯惇，先用计让他继续“混乱”(哈哈！不要太好赚了)。

战毕，刘表病死，蔡瑁扶刘综继位，已投降曹操。曹操亲率大军攻新野，刘备逃走，很多百姓跟随。诸葛亮请刘备选择攻襄阳，还是逃往江夏。攻襄阳，对后面战斗有益。

※襄阳之战　单挑：赵云——张允

注意回合限制为 20，城内东南角宝物库有倚天剑。

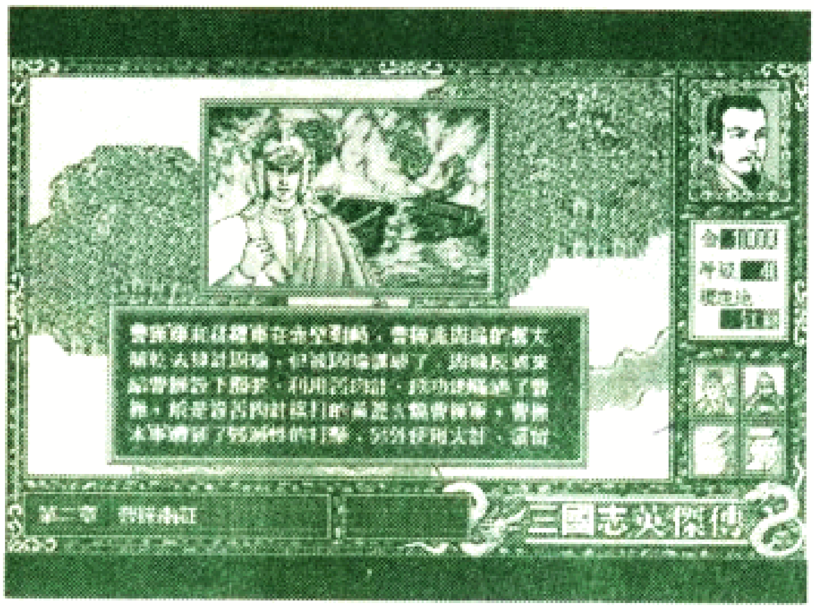
杀蔡瑁，在去江夏途中被曹军于长坂坡追上，大战开始。

☆长坂坡 I 之战

须保证有至少一队民众到达东南村庄。在森林两侧各安1将，各配会恢复的 1 将。在林中布满长兵，长兵两侧或后面

放置弓兵，构成立体防御。刘备带民众撤退，优先守住森林上侧道路。另有奇袭战法，将赤兔、的卢和数枚炸弹给刘备和藩宫，让他们从下方穿森林插入敌后方，直扑曹操，将其炸灭。

☆长坂坡Ⅱ之战　单挑：赵云——夏侯恩(得青虹剑)



曹操继续追击。保证至少一队民众逃至西北角渡口(桥)。先速过桥，派强将把守上方的桥和第一个村庄，分别配一员会恢复的将。优先守住桥，尽量拖住敌人，确保民众安全到渡口。



两战都有无赖战法，即战中分别将赤兔马和的卢马交给民众，民众快跑至指定地点可过关。两战之间无补充，此战法值得考虑。

刘备逃到江夏，孔明去东吴说服周瑜，两家联战曹军。孔明借东风火烧赤壁，曹操九死一生大败而回。可惜的是此处未设置战役，一笔带过。

▲第 三 章



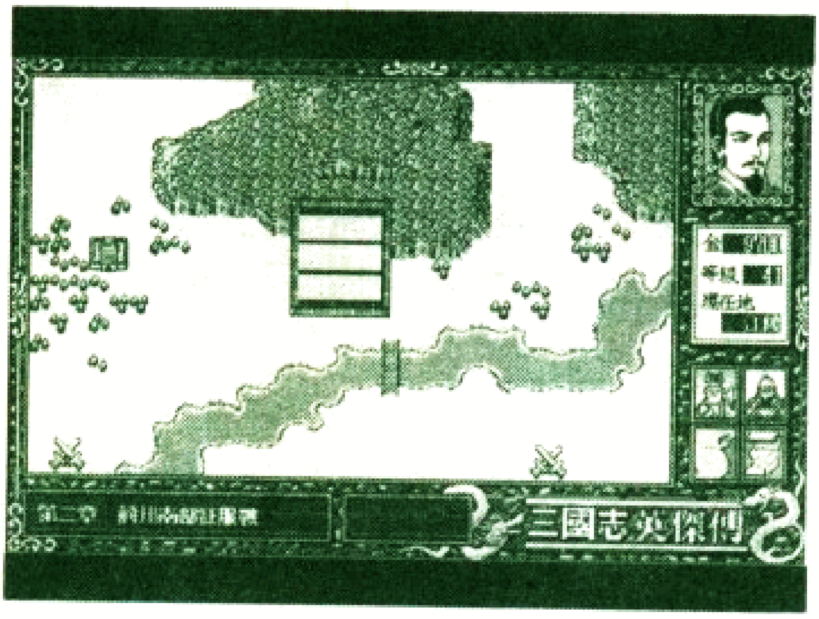
●第一幕　荆州南部征服战

曹操退军，荆州成为刘备与孙权争夺的目标。

☆江陵之战　单挑：赵云——甘宁

趁周瑜与曹仁交战，依孔明之计速攻占江陵。最好8回合内击退陈矫，快马直抵城门，速灭城门守将，再灭陈矫。若8回合内无法结束，则部队在城中死守东门、南门、坚持到第16回合，周瑜粮尽撤兵。

占领江陵，刘备去江夏收服马良、马谡二将。接下来统一荆州全境，选攻武陵、零陵、桂阳，最后攻长沙。



※武陵之战　单挑：周仓——金旋

先打右上方投石车，再灭右下方山贼，最后刘备说降鞠义。

※零陵之战　单挑：关平——邢道荣

应多带步兵。先干掉邢道荣所率伏兵，再灭上方森林中敌军。先不灭刘贤，刘备可说服刘度投降。

※桂阳之战　单挑：刘封——鲍龙

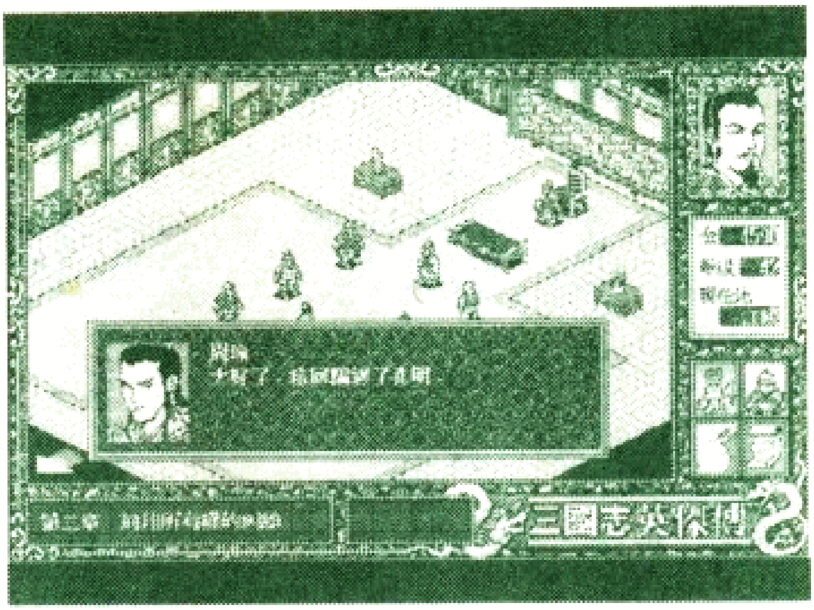
先灭敌先锋，再灭后到的异民族援军，刘备进城收服赵范。

☆长沙之战　单挑：关羽——黄忠

一过桥，韩玄使水计，刘备士兵锐减一半，他不顾部队死活的行径导至士气大降，应多利用牵制计策。部队稍作恢复，分兵灭掉敌军上、下两营，接着向长沙城推进。关羽单挑黄忠后将其放回，韩玄欲杀黄忠，魏延一怒杀掉韩玄，就立即结束了(上方宝物库有英雄之剑)。

进城后，刘备收服黄忠、魏延两员上将。

●第二幕　荆州所有权的纠纷

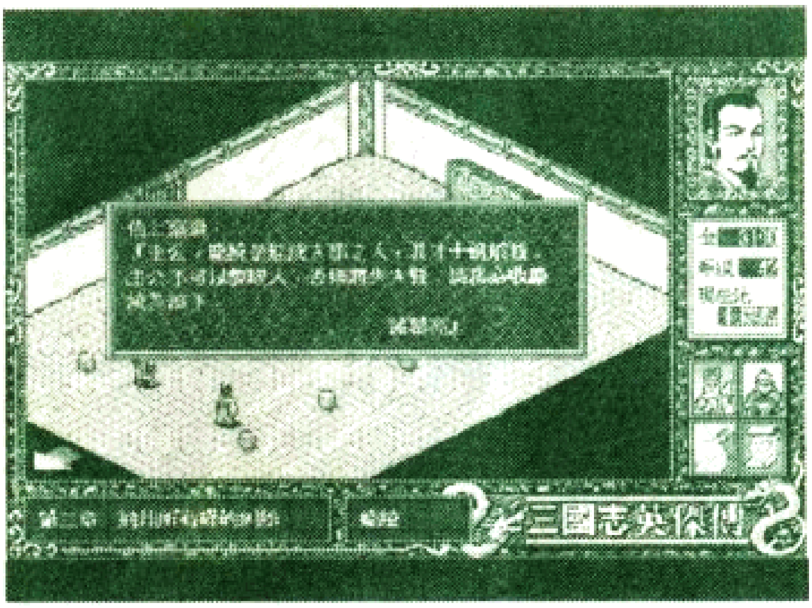


周瑜用计，借替刘备取益州之名过江陵，欲趁机夺取。诸葛亮将计就计，率军去公安接周瑜，两军开战。

☆公安之战　单挑：关羽——吕蒙

轻松过关的方法是在 10 回合内占 4 个角的鹿岩，周瑜撤退。否则周瑜有援军赶到，兵力悬殊，刘备取胜机会小。

战毕，东吴传来周瑜死迅，诸葛亮带赵云去吊唁。刘备四处寻访人才，在襄阳集会所找到蒋琬，在江夏酒馆找到费祎，回江陵见到庞统。演出一段庞统办案的“小话剧”后，庞统成



为副军师。刘备得“卧龙”，又得“凤雏”，不亦乐乎。

此幕结尾最好将“剑术指南书”、“长枪”、“马铠”等道具给关羽，连“赤兔马”也一并给了，对以后战事有益。因以后关羽镇守荆州，暂别刘备。



●第三幕　益州攻略战

张松献益州。刘璋为拒张鲁之兵，派法正邀刘备入川。在庞统劝说下，刘备决定去益州，法正成为部下。张松被张任出卖，死在成都，刘备计划败露，庞统主张攻益州，诸葛军师劝说未成。



☆雒Ⅰ之战

庞统计策被识破，不惜代价掩护他撤退。先灭掉张任和连弩兵，刘备迅速支援，待庞统安全后再组阵与敌对抗。若庞统阵亡，剧情仍将继续。若庞统不死，刘备因粮尽而回涪城。失利回涪城，关平、周仓回荆州搬救兵，诸葛亮令他们与新加入的3武将一同协助关羽镇守荆州，张飞率军支援前方，张飞途中带严颜加入。

☆雒Ⅱ之战　单挑：张飞——张任

雒城再战，中途孔明带援军到。取巧战法为派步兵直插森林，穿过山谷（落凤坡?），灭刘贵。最好沿大道向前推进，路上刘备收服雷铜、吴兰、吴懿、费观、李严5员蜀中大将。

☆葭萌关Ⅰ之战　单挑：张飞——马超

对付刘璋以分地为条件请来的张鲁军。先派张飞在底边等候，马超出现便与他单挑，退去马超所带西凉兵马。张鲁的投石车队实在厉害，用声动击西之计，先将其引到一边，再由另一边全力打击张鲁(上方宝物库有援军报告，不可错过)。

得胜回师，见孔明来到，让他说降马超、马岱二将。

用马超打成都，刘璋投降，得宝马黄爪飞龙，否则有成都之战。

※成都之战

多派步兵，穿过中间森林突入敌寨。刘备依次收服吴班、黄权、孟达、霍峻、陈武、沙摩可6员武将，连升6级。最后，刘备迫刘璋投降，大军入成都。

●第四幕　汉中攻防战

刘备得益州，曹洪领夏侯渊、夏侯德、张郃等大将来袭汉中，大战帷幕拉开。



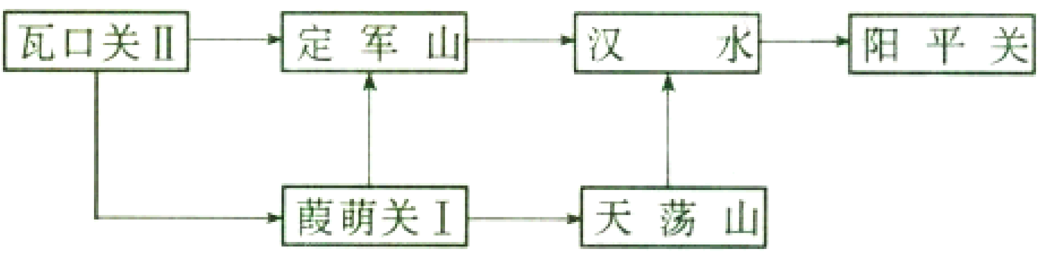
☆瓦口关Ⅰ之战　单挑：雷铜——张郃

先向下击退敌伏兵，再回头灭张郃，类似长坂坡。两战役之间无补充，须合理调遣军队，尽量减少损失。

☆瓦口关Ⅱ之战　单挑：雷铜——张郃

速过桥占中心小岛(宝物库中有赦命书)，以此为基地向张郃发动进攻。

曹军攻击葭萌关，刘备派援军去葭萌关，也可直接进攻定军山。攻完葭萌关，选攻天荡山还是定军山，再直接攻汉水，此乃游戏多线式设计之一。路线图如下：



※葭萌关Ⅱ之战　单挑：严颜——夏侯德

分兵两路，冲进敌寨，先灭敌投石车，再灭其他敌人。注意途中两次出现敌伏兵，须速解决之。敌寨内投石车队众

多，注意进寨时不要太靠近，以免损兵折将。多带投石车，远距离杀伤敌人。

※定军山之战　单挑：黄忠——夏侯渊

先过桥，灭掉村庄周围敌人。多带步兵，可进入森林，借助森林为屏障，与夏侯渊所率骑兵周旋，伺机灭之。中途出现徐晃带领的敌援军，刘备收服王平。最后，黄忠与夏侯渊单挑，将一代名将夏侯渊斩于马下。

※天荡山之战　单挑：黄忠——夏侯渊

先全军下移到村庄周围，把两批进攻敌人歼灭。接着速过桥去村庄，灭夏侯渊援军。最后重整军团向天荡山总寨进兵。最好将敌军逐一透出歼灭，最后战退徐晃。刘备到王平身旁，收服王平。

☆汉水之战　单挑：吴兰——曹彰

较难，注意开始时部队不要急于过两边的桥，敌投石车队很厉害，应将敌人引过桥歼之。注意保存实力，将守桥之敌杀灭后，稍加休整，全军结阵向敌大营移动，再将大营中的部队和曹彰带来的援军同样诱出灭掉，最后灭曹洪。



☆阳平关之战　单挑：马超——庞德

场面浩大，为本章高潮，可调多达 14 支部队上阵。

多带步兵，战斗开始时，让步兵进入森林中，把敌军弓兵和步兵诱出灭掉，再灭敌骑兵先头部队。敌在桥头和曹操周围还有很强的军团，不能急于求成，耐心调遣部队，与敌决战(要优先歼灭司马懿)。

战毕，刘备成为汉中王，魏、蜀、吴三分天下。



●第五幕　蜀汉建国

☆麦之战

历史上关羽败走麦城而战死。此战关羽前有强敌，后有追兵，几无生机。若想改变历史，用道具将其改为短兵，再改为长兵，后为战车，且同时钻入森林，从最上边向鹿岩狂奔，可生还，其他部队多半要战死。即使关羽阵亡，也不会影响剧情发展。

接下来话剧上演。曹操病死，曹丕继位，立魏国。关羽下落不明，吴国派诸葛谨来请求结盟抗魏。刘备面临选择：同意

结盟，还是伐吴，为关羽报仇？

答应结盟，则刘备得孙子兵法，直接进入第四章；不结盟，则与吴国开战，有西陵、夷陵两战。西陵战毕，可与吴国结盟，夷陵战毕，还得与吴结盟，才可进入第四章。

※西陵之战　单挑：张苞——谢旌

关兴——李异

战事刚开，张苞、关兴和刘禅来助阵，吴无援军。只需按部就班将敌逐一消灭。

※夷陵之战　单挑：沙摩可——周泰

陆逊火烧连营，刘备军士气低落，兵力仅剩 1/4，部队被分为两截，首尾不能呼应，非常危险。须多带妖术师、运输队和军乐队，还得小心谨慎，一不留神就会 GAME OVER。火速恢复兵力和士气，占中间的桥，守住桥头，不让敌军过河。下面的军队再向陆逊步步逼近，最后击退陆逊。

即使如此，刘备军的获胜机会仍非常小，建议不如与吴国结盟，还可得到孙子兵法，顺利进入第四章。



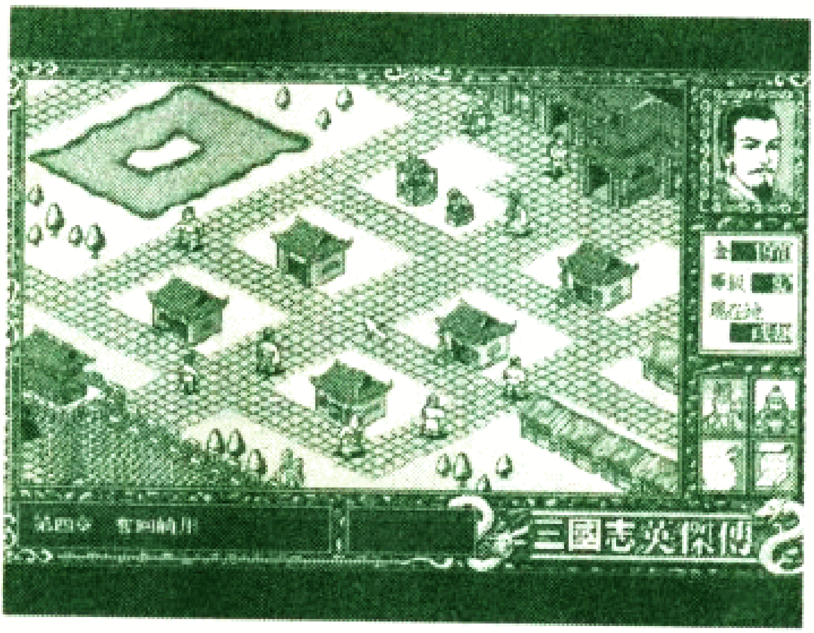
▲第 四 章

●第一幕　夺回荆州

接下来，剧情按玩家的意愿改变历史。

如在前面战斗中安排较得当，此时庞统、张飞都在帐下，关羽只是暂时失踪，未阵亡。后面的战斗，压力会小一些。

首先，须选择是否派出由庞统和赵云带领的奇袭队。选派出，奇袭队将在第二幕与曹军在陈仓和长安两处开战——若败，则与刘备会师于许昌Ⅰ之战；若胜，则在许昌Ⅱ之战会师。选不派出，刘备伐魏的阵容更强大，但少了两个战役。建议选派出。



马良去吴国，请求吴国合兵攻魏，刘备军与孙权军在江陵会师，攻打襄阳。请东吴派兵奇袭合肥，使守合肥的张辽受牵制，不能增援他处。

☆襄阳Ⅱ之战　单挑：???——曹仁

让吴军先行上阵冲杀，刘备军暂时按兵不动，几回合后，敌援军出现，速灭之。吴军与魏军已两败俱伤，先恢复部队，再入城，干掉敌投石车。可从左面打开通路，从敌身后绕过去

攻击。若神秘武将？？？出现，只需替他将路上的敌人扫清，他自会去单挑曹仁，取其首级。

接下来与陆逊分兵攻打新野和南郡，须选择让刘备攻其中一座城池。

※新野之战　单挑：张飞——于禁

避开敌守桥的投石车，从下方的桥杀入。先扫清外围敌人和第8回合出现的敌援军，再从西、南两面同时攻城。进城后，击退于禁、占领粮仓都可选，难度不大。

※南郡之战　单挑：张苞——夏侯尚

第10回合会中徐晃的水计。为了不让陆逊腹背受敌，占领两个鹿岩。先率步兵向右攻占一个鹿岩，其他部队原地不动，将敌过桥来犯之军歼灭。中计后，速恢复部队，再过桥杀敌，直至占领另一鹿岩。

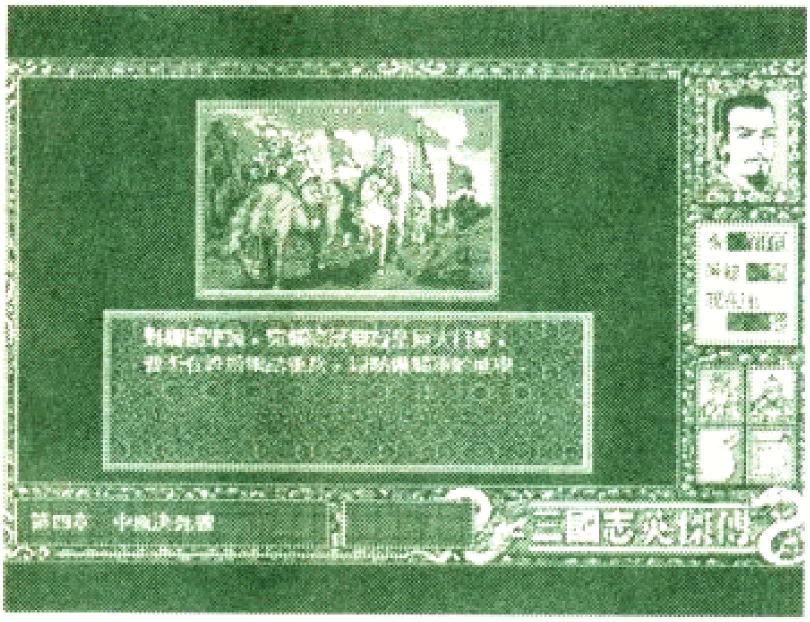
两战结束后，吴军凌统、丁奉、徐盛加入刘备军。

※宛Ⅰ之战　单挑：张飞——张辽

若前面已安排吴军奇袭队攻合肥，使张辽无法分身，则无此战，直接进入宛Ⅱ之战。若未派奇袭队，则此战应多带战车和投石车部队，不带骑兵。进入森林与敌周旋，消灭敌骑兵组成的强大援军，再杀出，让张飞单挑张辽。若要取巧胜之，则派藩宫等带足炸弹，绕到敌后方偷袭张辽。不过不如硬拼，大赚经验值。

☆宛Ⅱ之战　单挑：张飞——徐晃

攻进城后，先灭左面的敌守军，再声东击西，分些兵力去右边吸引内城之敌，其余兵马从左侧进攻夏侯惇。也可将敌人除夏侯惇外其他部队逐一消灭后，未死的关羽出现，直扑夏侯惇，将其斩于马下。刘备攻占宛城。



●第二幕　中原决死战

如前面没派庞统、赵云做奇袭队，则刘备军在洛阳与魏军大战。若派出，则奇袭队攻打陈仓、长安。两战中间无补充，庞统率队过关难度不小。注意保存兵力，取得宝物。即使失败，也会与主力会师于许昌Ⅰ之战中。



※陈仓之战　单挑：魏延——郝昭

马超、赵云不能穿过森林，全军宜结阵从上方的桥上冲

锋。途中赵云到姜维身边休息，收服他。马超与羌族兵士交战，收服羌族异民族队。最后击毙郝昭，占领陈仓。

※长安之战　单挑：赵云——张郃

引敌战车队出城杀之，或强攻入城后，向下方鹿岩方向攻击，赵云到徐庶身旁，收服徐庶。再向上，灭上方鹿岩的张郃。然后冲向敌内城大门，灭城门之敌，入内城。内城中有敌两架投石车要提防，速绕过掩体，灭敌军。

※洛阳之战　单挑：张飞——张郃

(没有派出奇袭队)大军分两路向右边城门包抄，引开一部分投石车，再向大门猛攻。攻进城后，要小心敌投石车队，最好抢先一步消灭，最后耐心地把敌余部一一歼灭。

※许昌Ⅰ之战　单挑：关兴——许褚

(陈仓、长安之战中奇袭队遭失败) 刘备大军与奇袭队残部会合，难度不大，只要坚持将敌逐一诱出，集中兵力围攻。是有把握赚取经验值的最后机会，好好把握。

☆许昌Ⅱ之战

左右同时向内城攻击，注意敌投石车的攻击范围，算好距离，直扑敌守城战车，在一回合内消灭。或先用投石车和战车的火龙术隔墙将敌投石车消灭，减少部队伤亡。向内城冲锋时，要顾及敌投石车的攻击范围，抓紧歼灭守城之敌。到内城门时，开始未能上阵的黄忠、严颜两员老将出现，以牺牲自己生命的代价将城门打开，刘备军冲入内城，将司马懿杀退，过关。

●第三幕　蜀魏最后决战

曹丕逃到邺城，与蜀军作最后决战。魏国部队十分强大，战斗最激烈，难度颇高， 3战之间无补充和存盘机会，做出征



准备时不要吝啬金钱，给上阵武将买齐最好的药品和道具，多带会恢复的妖术师和运输队。

☆邺Ⅰ之战　单挑：张苞——曹彰

关兴——曹植

敌军分两路夹击刚出山谷的蜀军。部队调集一处，严阵以待，将来犯敌骑兵全歼。切记保存实力，最好不折一兵一卒。再小心向敌军寨门推进，计算好中心地带敌将的移动范围和寨内投石车的攻击范围。扫清寨前之敌后，先设法用计将寨内投石车消灭，或派快马入内杀之。留下曹丕，不要立即将他歼灭，应在限制回合内将部队统统调入敌寨兵营内，可自行恢复补充。整军完毕再杀曹丕，曹丕不敌投降，此时司马懿出现，手刃曹丕，扬言要与蜀军在城内决战。

☆邺Ⅱ之战

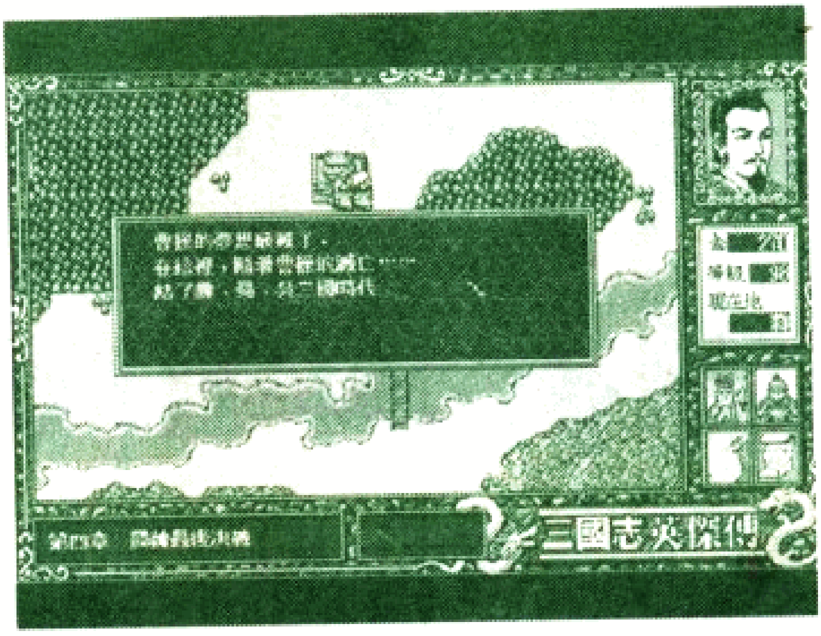
进入城中，司马懿放火焚城，蜀、魏两军兵力都锐减一半，蜀军被大火分为 3 部分，无退路，只得硬拼。

先恢复兵力再战，还是趁敌兵不足发起冲锋，自己选择。

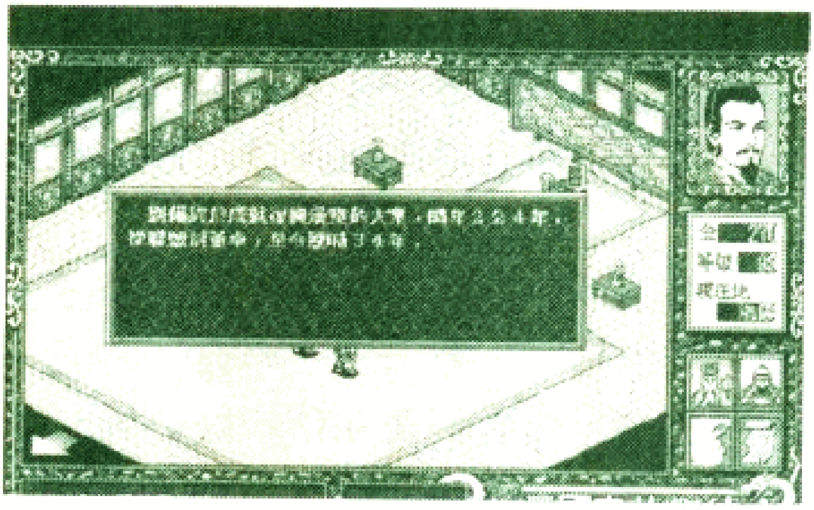
中间刘备处敌将众多，抢先予以痛击。两边部队速向城中部推进，注意边打边恢复，尽量不折一将。打入中心地带，3路兵马合攻司马懿。司马懿被战败时，曹操出现，刘备军再向内城进攻。

☆邺Ⅲ之战　单挑：张飞——许褚，关羽——张辽
　　　　　　　　　赵云——李典，马超——乐进

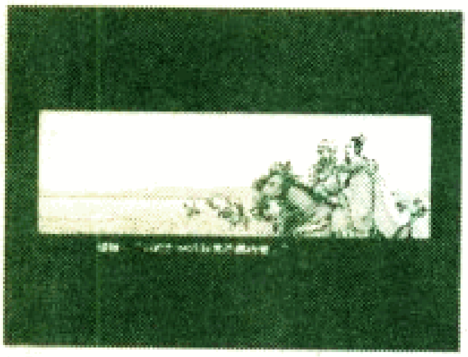
原来曹操诈死，为挑蜀吴相争，好趁机一统天下。刘备与这奸雄对话一番，两军决战时刻到来。一定要胜，否则只能读存盘进度从邺Ⅰ之战重新打过。

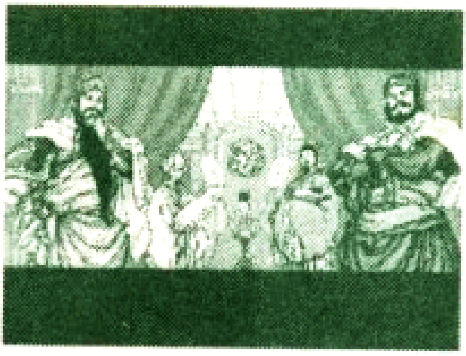


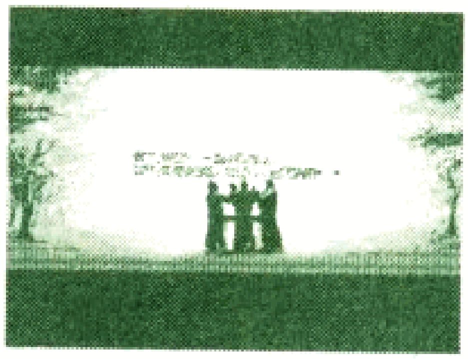
刘备军两路兵马速向内冲锋，特别是稍强的左路，第4回合后曹军火攻，隔断左路部队进攻路线（第8回合后）。刘备带队攻克右下城门时，防备敌投石车，最好算好距离，集体攻击，还可由会火攻的武将使大火龙计，一次攻击多个敌人（但要注意天气）。左路部队冲锋时，注意寻找单挑战机，省些气力。攻到最后一道城门时，敌有司马懿等3名妖术师，防他们用计，最后击败等级为77的曹操。



至此战争全部结束，可慢慢欣赏精彩的结尾故事了。





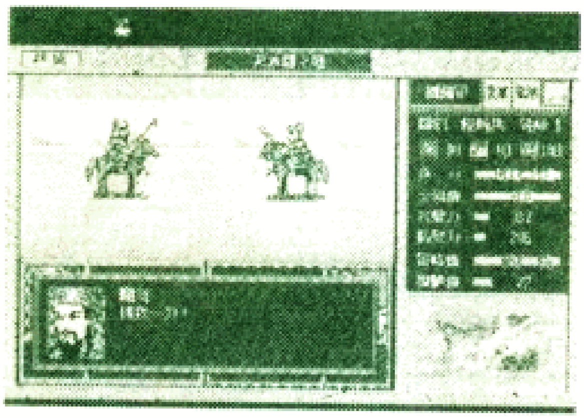
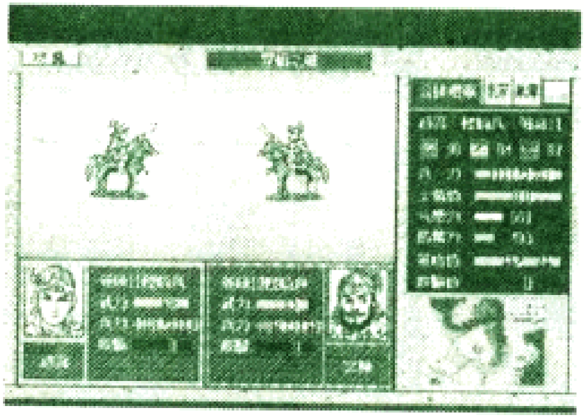


[秘　技]

支持常用修改工具，如 GB4、FPE5.0 等，熟练运用修改工具可对游戏各项数值进行修改。如：修改武将经验值，可使武将迅速升级；锁定武将实际带兵数，可使其受攻击后的兵力不减等。笔者在麦之战时，因事先未将关羽改成步兵，又不想失掉辛苦培养多时的大将，只好耍赖将其兵数锁定，硬冲过关(否则关羽生还希望几乎为零)。

关于武将单挑，攻略中也许不能尽述，另附单挑对决表如下：

章节	战役	武将对决
序章	汜水关	关羽——华雄
	虎牢关	张飞——吕布
第一章	广川	关羽——逢纪
	信都	张飞——淳于琼
	清河	关羽——鞠义
	巨鹿	张飞——颜良
	界桥	张飞——文丑
	北海	赵云——管亥
	徐州	关羽——于禁
	小沛	张飞——夏侯渊
	淮南	关羽——张辽
	夏丘	关羽——张辽
	彭城	张飞——高顺
	下邳	关羽——张辽
	广陵	张飞——纪灵
第二章	兖州	赵云——张部
	颍川	关羽——蔡阳
	汝南	赵云——许褚
	江夏	张飞——陈孙
	江夏	赵云——张武
	南阳	张飞——吕翔
	南阳	赵云——吕旷
	博望坡	关羽——李典
	新野Ⅰ	张飞——于禁
	襄阳Ⅰ	赵云——张允
	长坂坡Ⅱ	赵云——夏侯恩
第三章	江陵	赵云——甘宁
	武陵	周仓——金旋
	零陵	关平——刑道荣
	桂阳	刘封——鲍龙
	长沙	关羽——黄忠
	公安	关羽——吕蒙
	雒Ⅱ	张飞——张任
	葭萌关Ⅰ	张飞——马超
	瓦口关Ⅰ	雷铜——张部
	瓦口关Ⅱ	雷铜——张部
	葭萌关Ⅱ	严颜——夏侯德
	天荡山Ⅰ	黄忠——夏侯渊
	定军山	黄忠——夏侯渊
	天荡山Ⅱ	严颜——夏侯德
	汉水	吴兰——曹彰
	阳平关	马超——庞德
	西陵	张苞——谢旌
	西陵	关兴——李异
	夷陵	沙摩可——周泰
第四章	襄阳Ⅱ	？？？——曹仁
	新野Ⅱ	张飞——于禁
	南郡	张苞——夏侯尚
	宛Ⅰ	张飞——张辽
	宛Ⅱ	张飞——徐晃
	陈仓	魏延——郝昭
	长安	赵云——张部
	洛阳	张飞——张部
	许昌Ⅰ	关兴——许褚
	邺Ⅰ	张苞——曹彰
	邺Ⅰ	关兴——曹植
	邺Ⅲ	张飞——许褚
	邺Ⅲ	关羽——张辽
	邺Ⅲ	赵云——李典
	邺Ⅲ	马超——乐进

用 Pctools 修 改游戏存盘进度，文件名 masve?.r3s(?为进度序号，进度 1 则?为 0，进度 2 则?为 1，以此类推)，用编辑(Edit)更改以下地址。

● SECT0000 的 DISP0035 至 DISP0036 为金钱的地址，改为 10 27，有 10 000 两黄金(最多 10 000 两，不能超过)。

●先在游戏中记下武将的兵力、兵种、等级、经验值等数据，换算成十六进制数，然后存盘退出，再用 Pctools 中的“搜索”(Find)存盘进度文件 masve?.r3s，按以下格式查找武将的数值串(以等级为 1 的刘备为例)。

80	00	00 00 64	F4 01	00	01	00	FF FF FF FF FF FF FF FF
归属人物			兵力	兵种	等级	经验值	物品

其中，兵力占 4 位字节，十进制数换算成十六进制数后需高低位倒置。归属取值从 80 到 8E，80 表示为刘备帐下，8E 表示已战死或无姓名的武将。

兵种取值从 00 到 12 共 19 种，对应如下：

00	短兵	05	投石车	0A	恶贼	0F	妖术师
01	长兵	06	轻骑兵	0B	义贼	10	异民族
02	战车	07	重骑兵	0C	军乐队	11	民众
03	弓兵	08	近卫队	0D	猛兽兵团	12	运输队
04	连弩兵	09	山贼	0E	武术家队		

物品每位武将可带 8 种， FF 表示没有物品，物品代码表如下：

代码	物品名称	用途
00	遁甲天书	部队属性变为“妖术师”，刘备不能用
01	青囊书	部队属性变为“运输队”，刘备不能用
02	鼓吹具	部队属性变为“军乐队”，刘备不能用
03	孙子兵法	所持部队的防御力上升
04	孟德新书	所持部队的防御力上升
05	黄爪飞龙	所持部队的移动力上升
06	的卢马	所持部队的移动力上升
07	赤兔马	所持部队的移动力上升
08	玉玺	所持部队的兵力和士气值恢复到本回合起始值
09	倚天剑	所持部队的攻击力上升
0A	青虹剑	所持部队的攻击力上升
0B	七星剑	所持部队的攻击力上升
0C	青龙偃月刀	所持部队的攻击力上升
0D	三尖刀	所持部队的攻击力上升
0E	方天画戟	所持部队的攻击力上升
0F	蛇矛	所持部队的攻击力上升
10	弓术指南书	部队属性变为“弓兵”，刘备不能用
11	马术指南书	部队属性变为“轻骑兵”，刘备不能用
12	剑术指南书	部队属性变为“短兵”，刘备不能用
13	长枪	等级 15 以上的“短兵”，部队属性升至“长兵”
14	步兵车	等级 30 以上的“长兵”，部队属性升

		至“战车”
15	连弩	等级 15 以上的“弓兵”，部队属性升至“连弩兵”
16	发石车	等级 30 以上的“连弩兵”，部队属性升至“发石车”
17	马铠	等级 15 以上的“轻骑兵”，部队属性升至“重骑兵”
18	近卫铠	等级 30 以上的“重骑兵”，部队属性升至“近卫队”
19	无赖精神	等级 15 以上的“山贼”，部队属性升至“恶贼”
1A	侠义精神	等级 30 以上的“恶贼”，部队属性升至“义贼”
1B	酒	用过部队的士气值少量恢复
1C	特级酒	用过部队的士气值恢复
1D	老酒	用过部队的士气值大量恢复
1E	豆	用过部队的兵力少量恢复
1F	麦	用过部队的兵力恢复
20	米	用过部队的兵力大量恢复
21	炸弹	削弱对方部队的兵力和士气值
22	落石书	削弱山地或荒地的对方部队兵力
23	山崩书	削弱山地或荒地的对方部队兵力
24	山洪书	削弱山地或荒地的对方部队兵力
25	漩涡书	削弱平地、草原或桥梁的对方部队兵力，雨天效果更大
26	浊流书	削弱平地、草原或桥梁的对方部队兵

		力，雨天效果更大
27	海啸书	削弱平地、草原或桥梁的对方部队兵力，雨天效果更大
28	焦热书	削弱平地、草原、林间或城中的对方部队兵力，雨天不用
29	火龙书	削弱平地、草原、林间或城中的对方部队兵力，雨天不用
2A	猛火书	削弱平地、草原、林间或城中的对方部队兵力，雨天不用
2B	浓雾书	使对方部队混乱，无法行动
2C	雷阵雨书	使对方部队混乱，无法行动
2D	豪雨书	使对方部队混乱，无法行动
2E	援队书	少量恢复我军多数部队兵力
2F	援部书	恢复我军多数部队兵力
30	援军书	大量恢复我军多数部队兵力
31	平气书	少量恢复我军多数部队士气值
32	活气书	恢复我军多数部队士气值
33	勇气书	大量恢复我军多数部队士气值
34	伤药	用过部队的兵力和士气值少量恢复
35	中药	用过部队的兵力和士气值恢复
36	茶	用过部队的兵力和士气值大量恢复
37	赦命书	所带部队的士气值恢复到本回合起始值
38	援军报告	所带部队兵力恢复到本回合起始值
39	雌雄双剑	所带部队的攻击力上升
3A	英雄之剑	所带部队的攻击力上升

3B	霸王之剑	所带部队的攻击力上升
3C	六韬	所带部队的防御力上升
3D	三略	所带部队的防御力上升
3E	吴子兵法	所带部队的防御力上升

3F 至 FE 没用， FF 表示没有物品。

刘备、关羽、张飞的物品也可直接用 Pctools 中的“ Edit ”修改存盘进度文件 masve? .r3s，地址为：按 F2 选 SECT0003，再按 F3 编辑。其中， DISP0159 ~ DISP0166 为刘备的物品， DISP0177 ~ DISP0184 为关羽的物品， DISP0195 ~ DISP0202 为张飞的物品。最后按 F5 “ UPDATE ”并退出。

●最无赖的秘技为搜索 main.exe，查找 74 03 E9 C0 00，将 74 改为 EB，按 F5 后退出，再进入游戏就可控制敌人的部队，且可控制双方部队无限移动至任意位置。这样修改后很快就可爆机了。

英雄争霸

——动作类三国游戏

本篇详细介绍《三国志武将争霸》和《武将争霸 2》，相信玩家仔细研究后，必会轻易完成统一大业，成为英雄榜上的骁将。

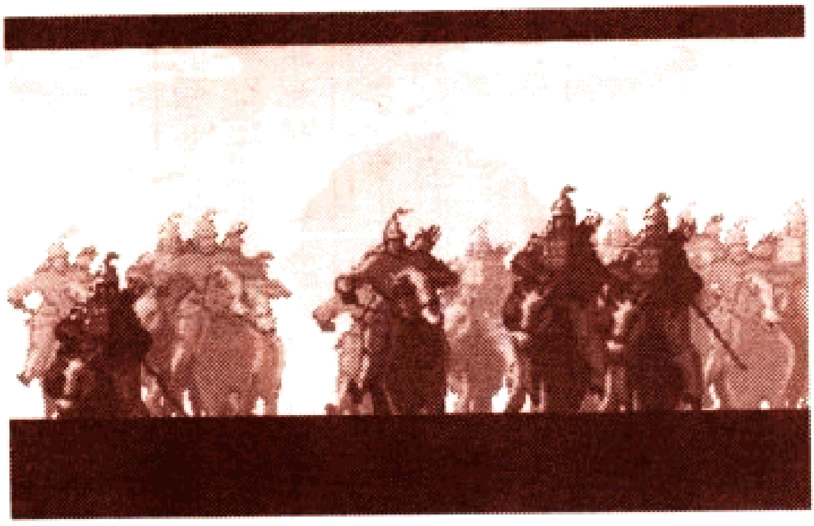
《三国志武将争霸》和《武将争霸 2》是优秀的三国类游戏，在众多优秀格斗游戏（如：《街头霸王Ⅱ增速版》和《真人快打Ⅲ》等）中占据特殊的地位，最难能可贵的是本游戏是由中国人制作的。





[资 料 卡]

游戏名称：三国志武将争霸
类　　型：格斗类
出版公司：熊猫软体公司
（PANDA）
出版日期：1993 年
语　　种：中文
载体容量：磁盘，5MB
最低配置：286 以上，640KB RAM 以上，VGA 显示，6MB 硬盘空间
推荐配置：386DX 以上，2MB RAM 以上（32KB 以上 EMS），VGA 彩显，摇杆 Adlib 音效以上（最高支持 GENERAL MIDI）
运行环境：MS-DOS5.0 以上



《三国志武将争霸》是台湾熊猫软体制作推出的一款格斗类游戏。画面精美、人物动作流畅、音效逼真，加上语音效果，能在 PC 上享受到玩街机的感觉（配上摇杆更像），千万不可错过。

[安装&操作]

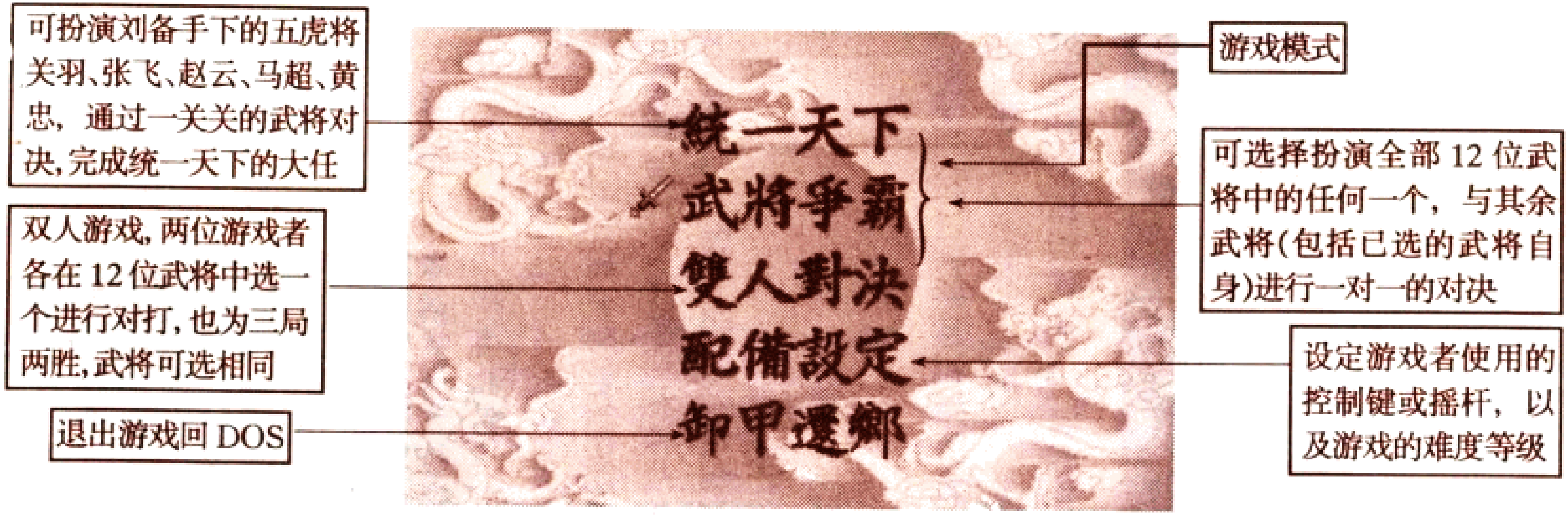
■安装和设置

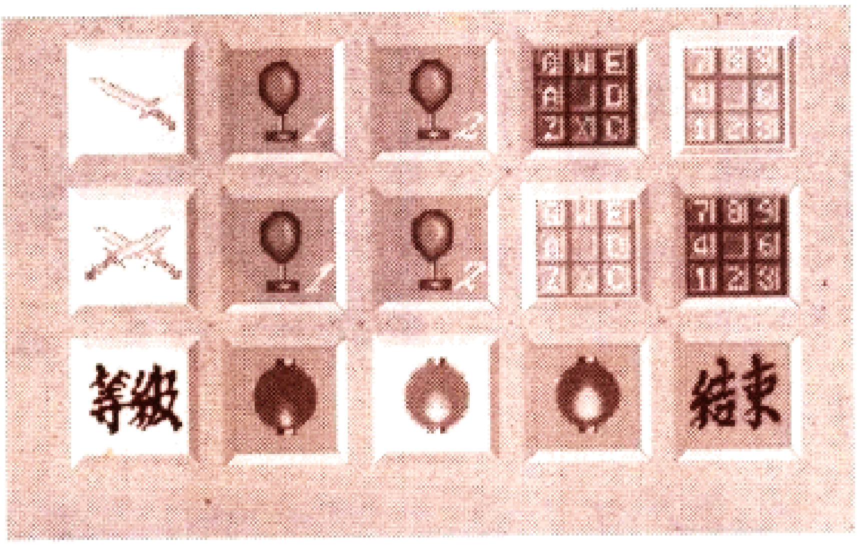
将第一张软盘放入软驱，运行 install.exe，屏幕显示安装程序菜单。菜单上方为当前系统的配置情况，下方选择菜单中，第一项为设定游戏的音乐驱动配置，第二项为音效的驱动配置，一般有 16 位声卡的玩家两项均选 Sound Blaster Card。设定完成后将光标移至第三行 Intall game to hard disk，确定后选择游戏安装目录，缺损为 C：\SANGO，再确认即开始从软盘向硬盘安装游戏，按提示依次插入软盘。

■执行和操作

先进入游戏安装在硬盘的目录，执行 sango.exe 便进入游戏，主选单共 5 项。

游戏为使用键盘的玩家提供两套控制键，每次运行游戏时统一预设为 1 号，玩家用键盘左边，Q、W、E、A、D、Z、X、C，


統一天下
武將爭霸
雙人對決
配備設定
卸甲還鄉
可扮演刘备手下的五虎将关羽、张飞、赵云、马超、黄忠，通过一关关的武将对决，完成统一天下的大任
双人游戏，两位游戏者各在12位武将中选一个进行对打，也为三局两胜，武将可选相同
退出游戏回DOS
游戏模式
可选择扮演全部12位武将中的任何一个，与其余武将（包括已选的武将自身）进行一对一的对决
设定游戏者使用的控制键或摇杆，以及游戏的难度等级



8 个键代表相应方向，Tab 键为出拳，左 Shift 键为出脚；2 号玩家使用小键盘，1～9 键代表相应方向，Enter（回车键）为出拳，右 Shift 键为出脚（单人游戏时玩家为 1 号，若不适应预设的左边控制键，在“配备设定”中改为右边控制键），“统一天下”每一关，玩家需将先出现的若干小兵解决后再与守关将军决战，有时未在指定时间内打败将军，将军会逃开休息而让小兵与玩家周旋。“武将争霸”对决为三局两胜，若失利，还可选“宁死不屈”重新打过（共 3 次机会）或选“倒戈投降”退出，另选武将。连续战胜几员武将后，为玩家安排了狩猎活动，移动十字光标瞄准（用枪杆或鼠标较方便），发出弓箭将飞鸟射落。

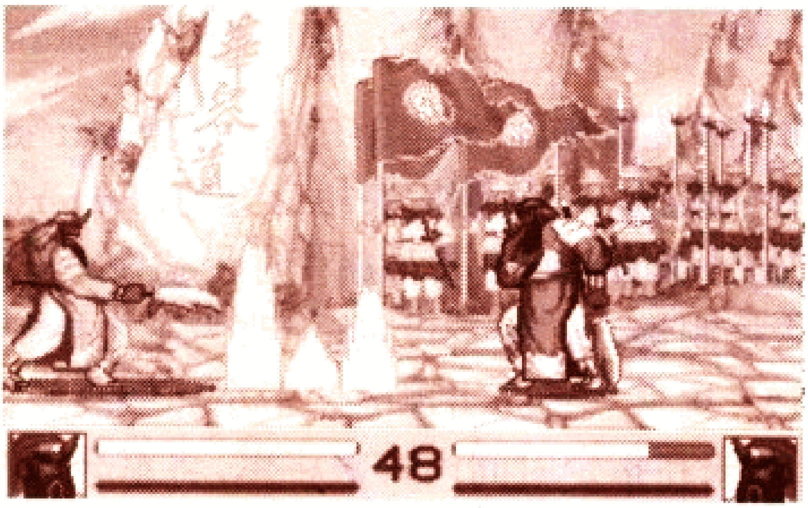
[武将绝招介绍]

每位武将除可出拳脚外，还有各自的绝招。取胜关键在能否熟练使用各种绝招，快速敏捷地攻击敌将，特将游戏中 12 员武将各自的绝招公布如下，玩家可一试拳脚（说明：以武将朝向为前，空中用的招式须先跃起，近身为贴近敌将，气满为用向后键防守至“生命”下方，绿色指示增满）。





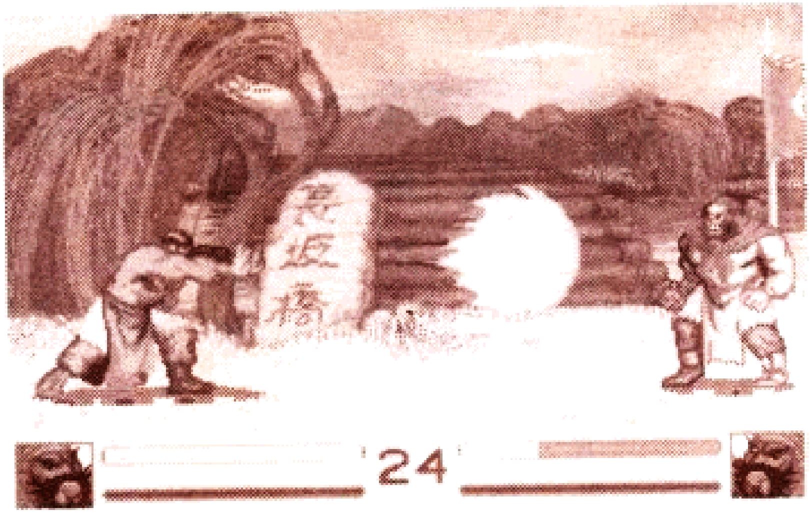
▲关羽



流星赶月：后、下、拳
回马刀：　下、后、脚
青龙摆尾：后、前、拳
抛摔：　　前、拳（近身）
穿心掌：　前、拳（气满）
泰山压顶：下、拳（空中）

▲张飞

排山掌：　后、前、拳
霸王拳：　下、前、拳
连环脚：　后、前、脚



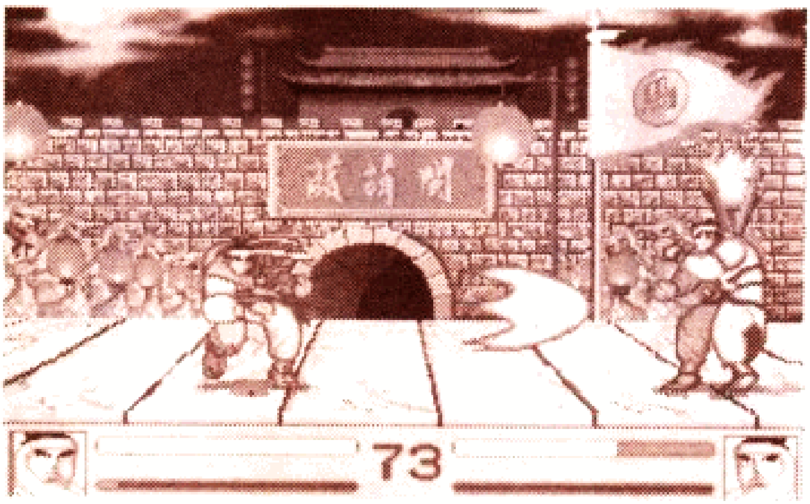
抛摔：　　前或后、脚(近身)
爆裂拳：　前、拳(气满)
霸王压顶：下、拳(空中)

▲赵云



青虹斩：　后、下、拳
新月斩：　后、前、拳
风卷残云：后、前、脚
过肩摔：　前、拳(近身)
百裂掌：　前、拳(气满)
横扫千军：下、后、脚

▲马超



回旋脚：　下、前、脚

翻身倒海：下、后、脚

旋风脚：　后、前、脚

无影脚：　前、脚(气满)

过肩摔：　前、拳(近身)

▲黄忠



百步穿杨：后、前、拳

黄龙探爪：下、前、拳

双恨脚：　下、前、脚

连环手：　前、拳(气满)

过肩摔：　前、拳(近身)

▲徐晃



划地斩：　前、下、拳

顶上压：　下、脚(空中)

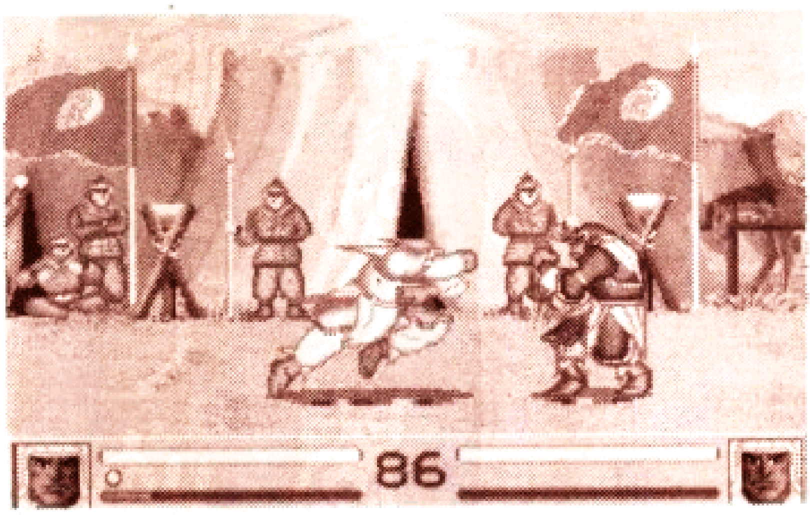
回旋斩：　下、前、拳

仰重挫：　前、拳(近身)

疾刺斧：　前、拳(气满)

旋风斩：　后、前、拳

▲夏侯渊



双冲拳：　后、前、拳
撞头冲：　后、前、脚
回旋刀脚：下、前、脚
后摔：　　前、拳(近身)
刚裂拳：　后、下、拳
连环脚：　前、脚(气满)

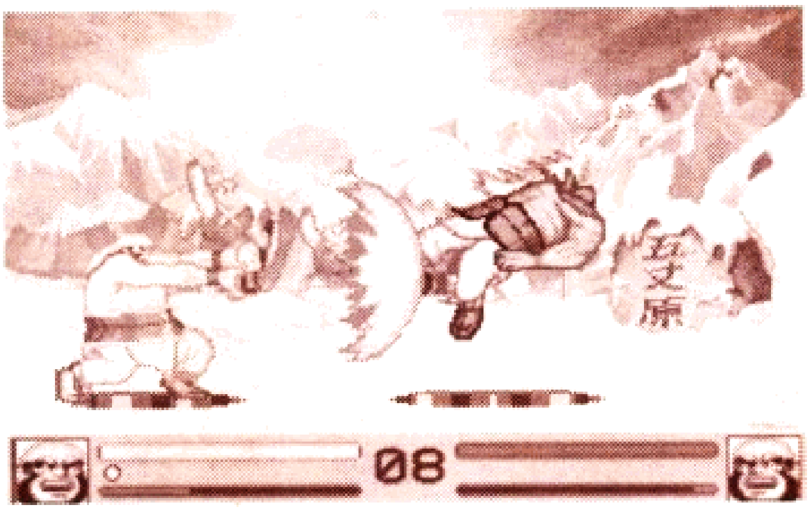
▲夏侯惇



双冲拳：　后、前、拳
撞头冲：　后、前、脚
回旋刀脚：下、前、脚
后摔：　　前、拳(近身)
破地拳：　后、下、拳
连环拳：　前、拳(气满)

▲许褚

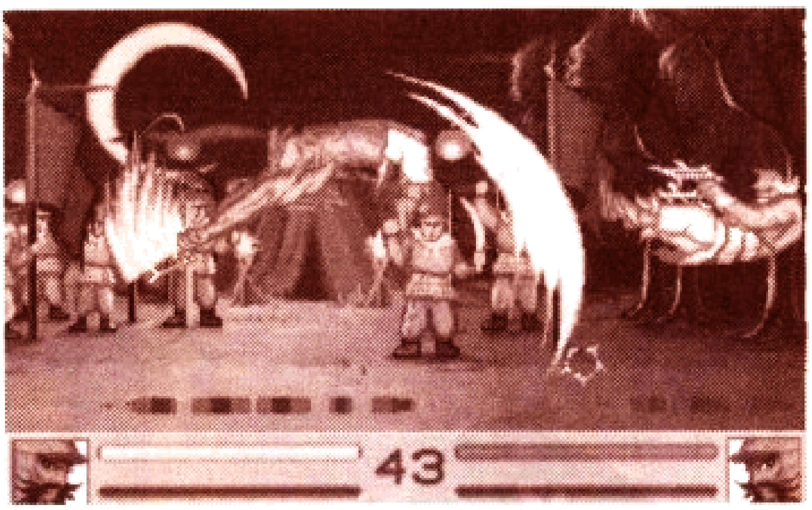
猛虎波：　后、下、拳
猛虎冲：　后、前、拳
饿虎扑羊：下、后、拳
虎痴拳：　前、拳(气满)



撞地摔：　前、拳（近身）

飞虎扑：　下、拳（空中）

▲典韦



回旋刺：　后、前、拳

大鹏展翅：后、前、脚

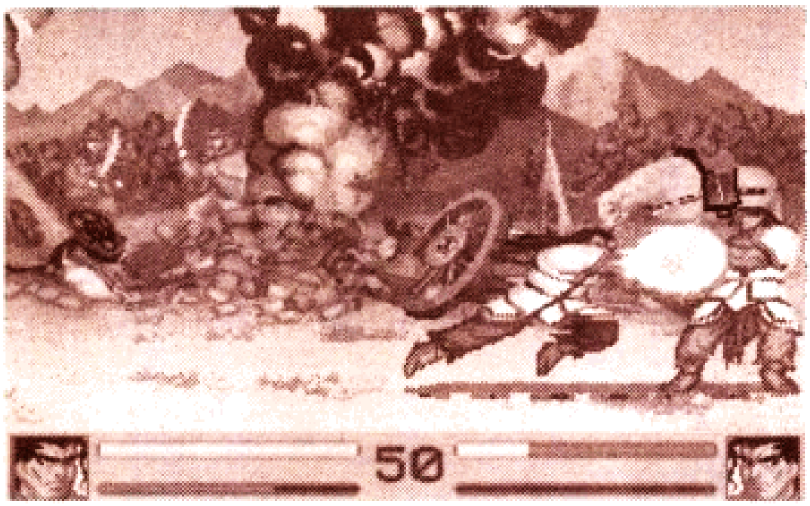
回旋斩：　下、前、脚

双杀戟：　前、拳（气满）

抛摔：　　前、拳（近身）

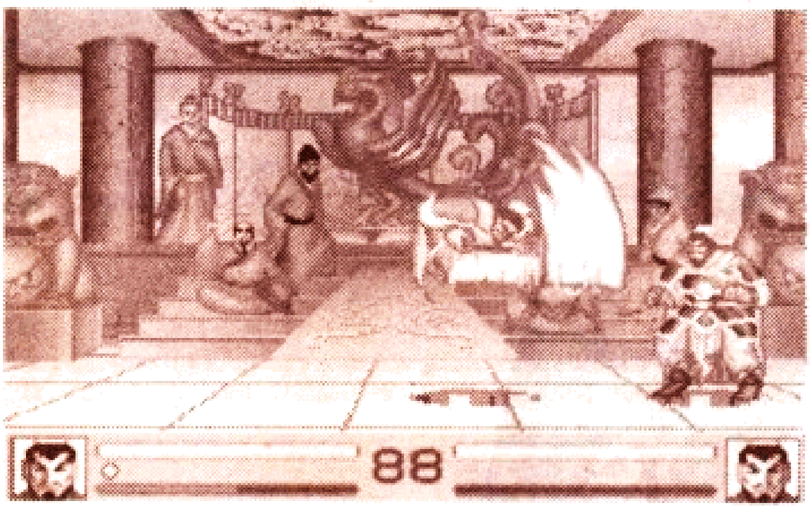
▲吕布

斩龙拳：　后、下、拳



飞龙拳：　下、上、脚
火焰拳：　后、前、拳
后摔：　　前、拳（近身）
降龙爪：　下、拳（空中）
旋风拳：　下、前、拳
猛龙过江：前、拳（气满）

▲曹操



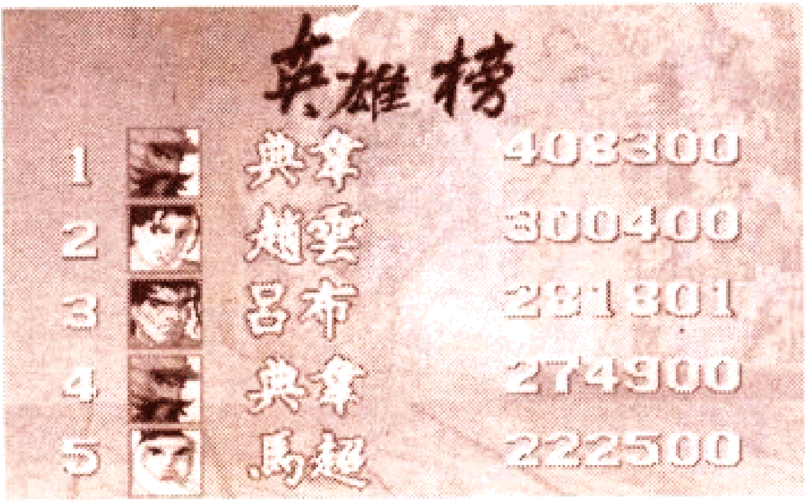
金蝉脱壳：下、前、拳
双绝手：　后、前、拳
双摆脚：　下、前、脚

过肩摔：　前、拳(近身)

铁头功：　前、拳(气满)

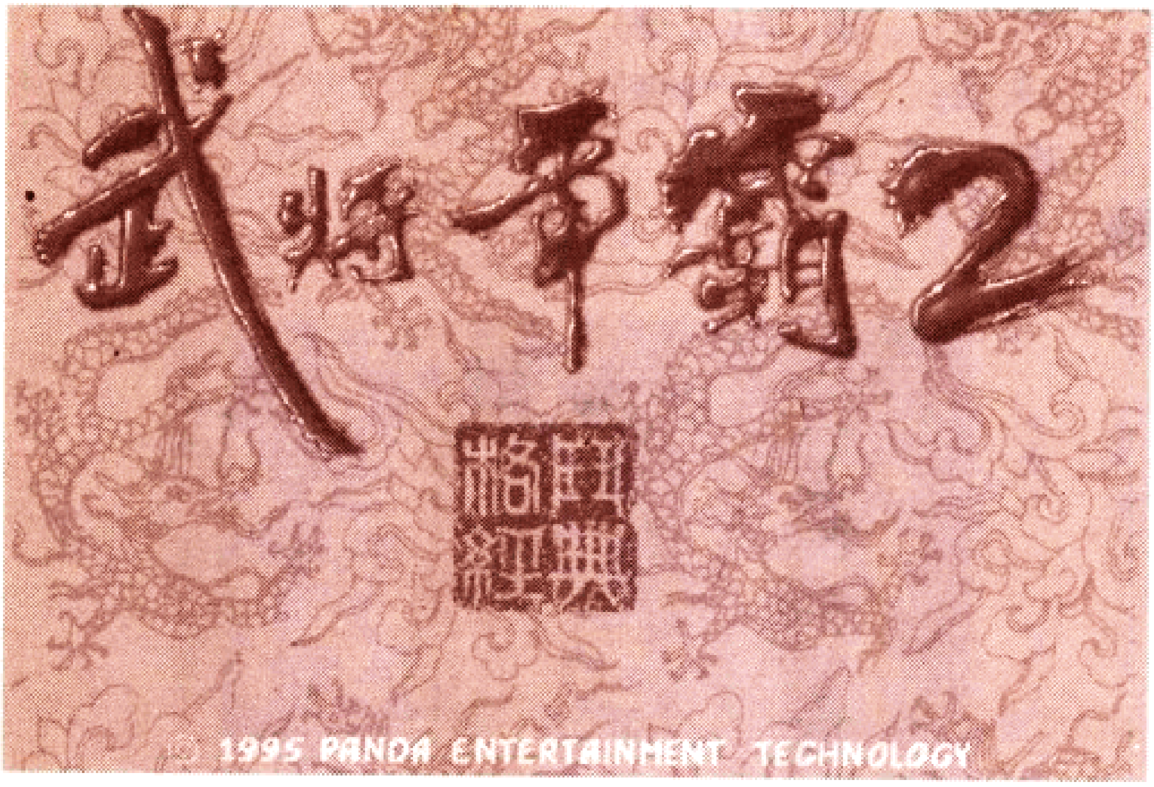
白鹤飞脚：后、前、脚

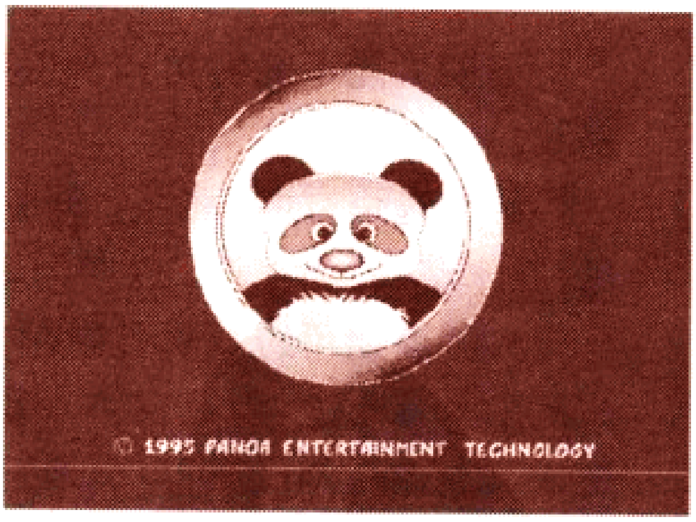
[秘　技]



初期可能不能将招式全用熟，相信玩熟后便可随意出招制敌。

武将选用方面，张飞、典韦、吕布3将攻击力强且各有特色，胜率略高，为上选。以守为攻用张飞。以攻为守应选典韦：一招大鹏展翅可避气功且同时击敌4下，再用回旋斩猛攻，招式范围大且霸道，为笔者第一爱将。吕布宜攻宜守，远可用气功或飞龙拳牵制，近可用火焰拳或旋风拳迅速还击，远近相得益彰。





[资 料 卡]

游戏名称：武将争霸 2

类　　型：格斗类

出版公司：熊猫软体（PANDA）

出版日期：1995 年 4 月

语　　种：中文

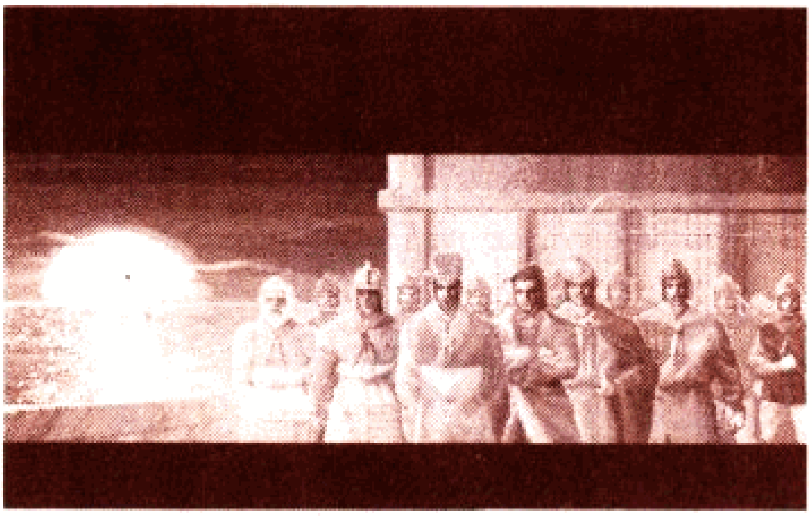
载体容量：磁盘，11MB

最低配置：386DX 以上，2MB RAM 以上（基本内存 555KB 以上，XMS 或 EMS，1024KB 以上），VGA256 色彩显，11MB 硬盘空间

推荐配置：486DX2/66 以上，4MB RAM，16 位声卡，熊猫摇杆或 4 键以上 PC 手柄

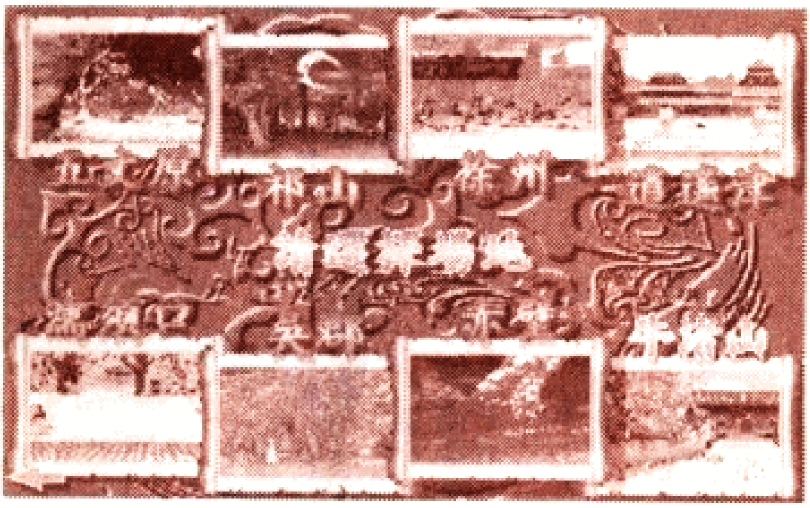
运行环境：MS-DOS5.0 以上

《武将争霸 2》是熊猫软体 1995 年初推出的一款格斗游戏，作为《三国志武将争霸》的续作，继承了一代的口碑，再次被评为中国人制作的格斗游戏经典，加之与一代相比重新绘制的背景及人物的清晰度大为提高，语音效果更加震撼逼真，新增的十多首背景音乐节奏紧凑、十分动听，令喜欢格斗类游戏的玩家再次热血沸腾。



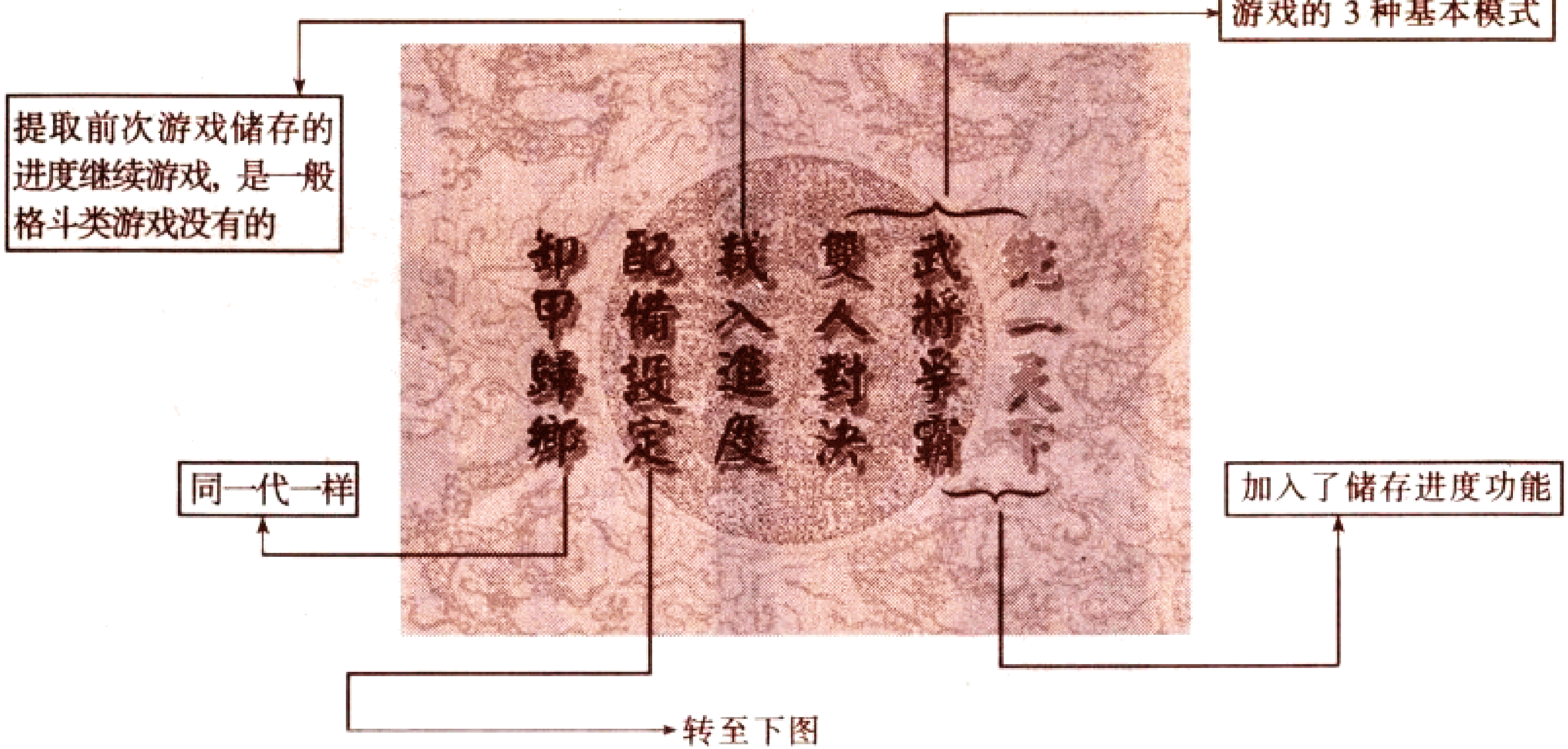
[**安装&操作**]

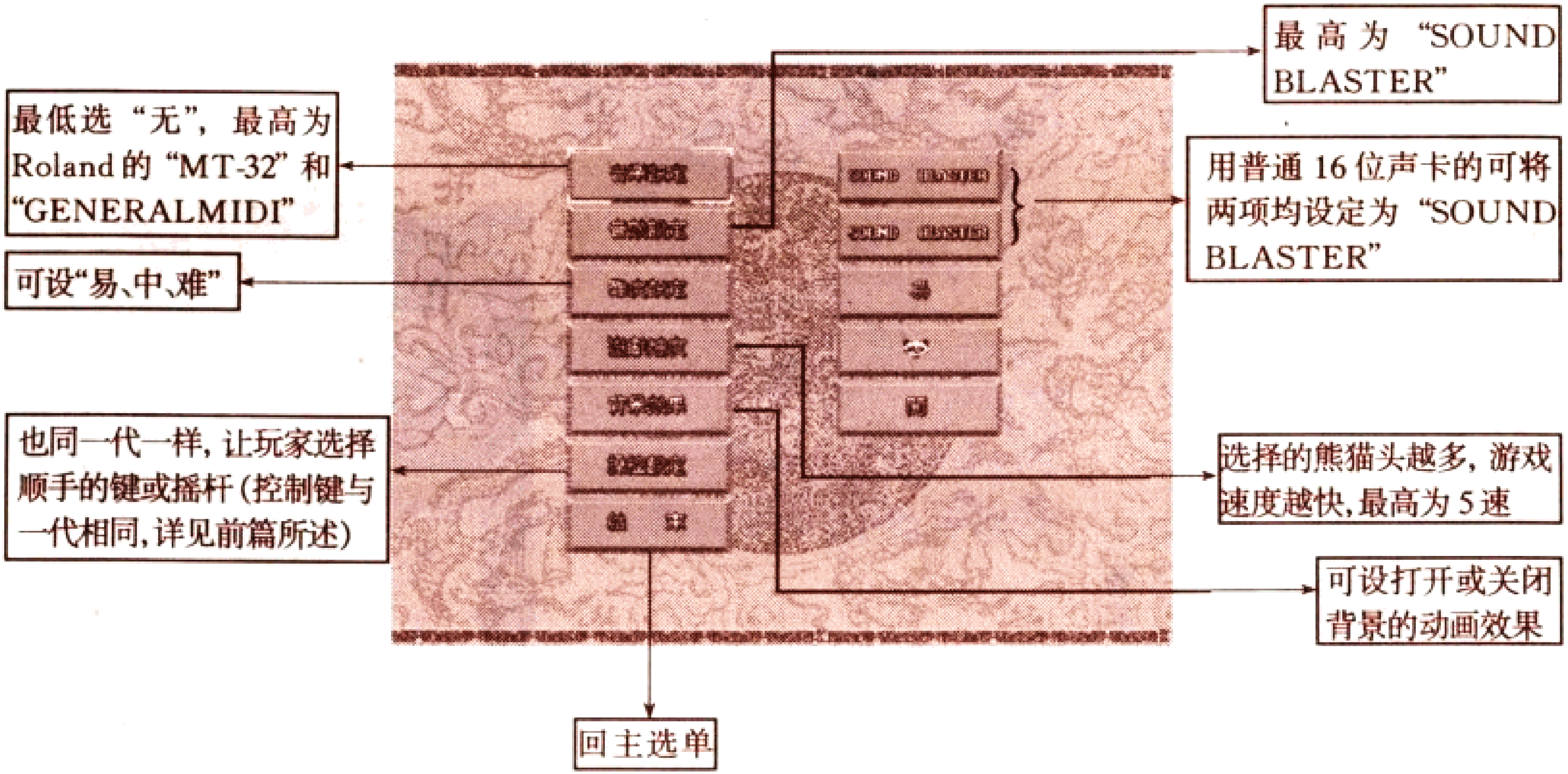
安装基本与一代相同。不同的是将“音乐设定”和“音效设定”两项改在游戏主选单的“配备设定”中进行，配置起来更加方便。



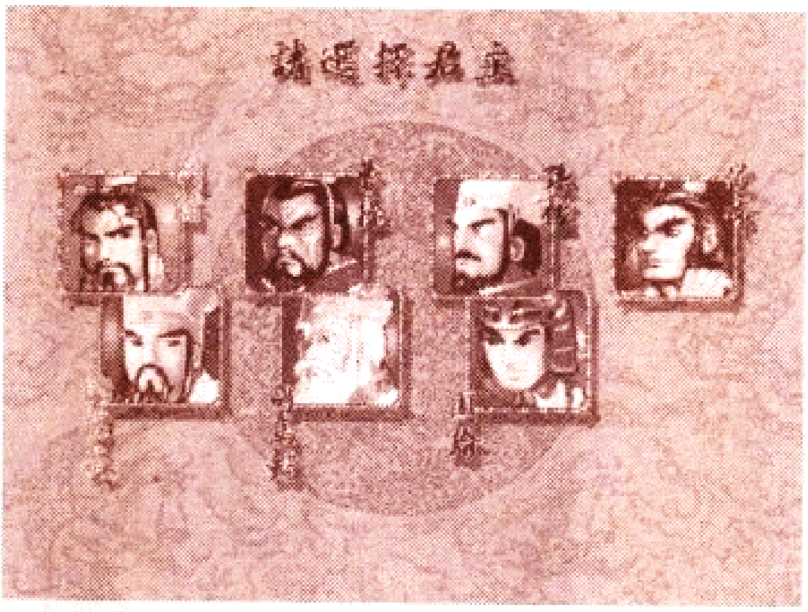
执行和操作与一代相同，运行 sango2.exe 后进入游戏，片头过后进入主选单。

3 种游戏模式中，无论用哪


游戏的 3 种基本模式
统一天下
武将争霸
双人对决
载入进度
配备设定
卸甲归乡
加入了储存进度功能
提取前次游戏储存的进度继续游戏，是一般格斗类游戏没有的
同一代一样
转至下图

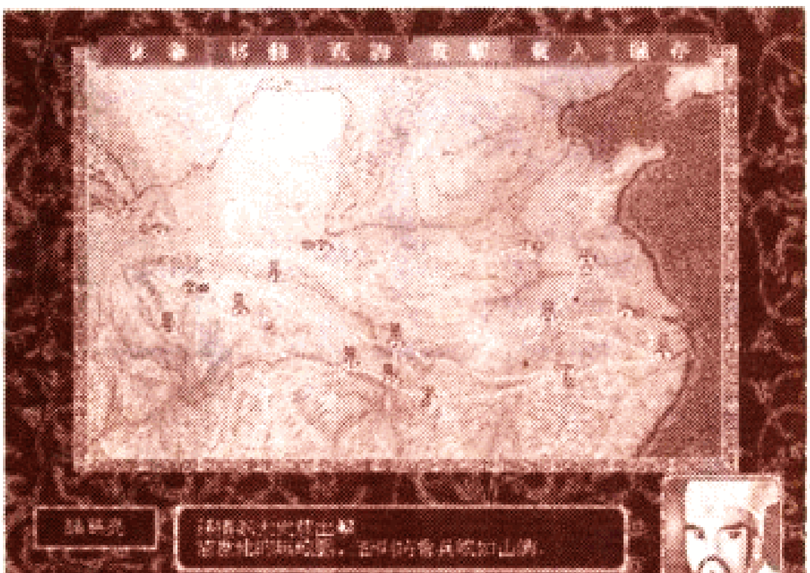

最高为 "SOUND BLASTER"
最低选 "无"，最高为 Roland 的 "MT-32" 和 "GENERALMIDI"
用普通 16 位声卡的可将两项均设定为 "SOUND BLASTER"
可设"易、中、难"
选择的熊猫头越多，游戏速度越快，最高为 5 速
也同一代一样，让玩家选择顺手的键或摇杆（控制键与一代相同，详见前篇所述）
可设打开或关闭背景的动画效果
回主选单

种，都会发现游戏中的武将由一代的 12 员增至 16 员。新增张辽、甘宁、太史慈、黄盖、孙策 5 员大将，将曹操变为君主，不再参战。在“武将争霸”和“双人对决”中，可先任选游戏提供的多达 16 个场景中的任意一个为对战背景。“武将争霸”中，每胜 4 场有一个加分关，加分关的种类也由一代的狩猎变为新的 3 种。但改动最大的是对模式 1——“统一天下”作了十分精彩的修改，改动后独特的剧情模式以及谋略与格斗的完美结合，使游戏更具魅力。





进入“统一天下”模式，玩家扮演的君主不再只限于刘备，可在刘备、曹操、孙权、吕布4国君主中任选一个，并率该国的武将南征北战，一统天下。选定君主后，进入同策略游戏一样的地图界面，地图中各国的武将分别占据各个据点，每个据点各拥有新增的3种不同士兵若干名，守关的武将也新增了体力这一参数，大大提高了游戏的策略水平和趣味性。地图中供选择的战争命令有4项，为休养、移动、查询、攻击。用“查询”查看各个据点武将的体力情况及各种士兵的数量，用“移动”控制各相邻据点间士兵的移动，分配兵力。用“攻击”选择由何处向何处攻击，选派哪位武将和哪几种士兵上场。每战士兵最多上场3名，出场顺序与选择的先后顺序相同，但士兵一出战就不能从战场撤退，士兵对决过后武将出场。武将在决斗中即使不能战胜敌将，也可在出现撤退标志时退出战场，但无论取胜或失败，武将都会失去些体力。注意，游戏采用了同策略游戏一样的回合制。如“移动”、“攻击”命令，每个回合只可用一次，下完命令后下“休养”命令，结束此回合进入下一回合，体力不满的武将必须通过几个回合的“休养”体力才能恢复。在选择命令过程中，游戏设定以“拳”键表示确认，“脚”键表示取消。让我们一起来圆统一天下的梦吧！



[武将绝招介绍]



16 位武将虽有 11 位与一代相同，但它们各自的绝招及其用键方法都有改变，加上新增的 5 员大将更是令玩家耳目一新。特将 16 位三国名将的独门绝技和三种士兵一一介绍。

说明：和一代相同，按住向后键为聚气，一般近身时按向前键再按拳或脚为摔技。

▲关羽



流星赶月：　后、下、拳

劲流星赶月：后、下、拳(气满)

青龙摆尾：　后、前、拳

双龙出海：　后、前、拳（气满）
泰山压顶：　下、拳（空中）
青龙摔：　前、拳（近身）

▲张飞



排山掌：　后、前、拳
排山倒海：　后、前、拳（气满）
霸王拳：　下、前、拳
连环踢：　后、前、脚
霸王摔：　前、拳（近身）
霸王压顶：　前、拳（气满近身）

▲赵云

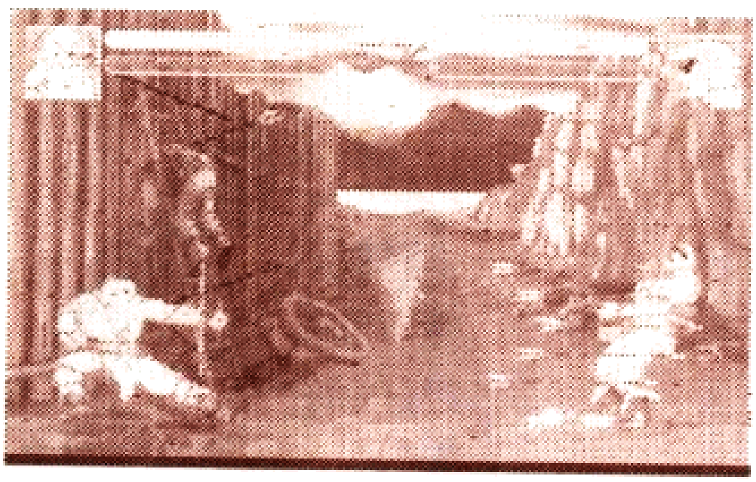
青虹斩：　后、下、拳
大青虹斩：　后、下、拳（气满）
风卷残云：　后、前、脚
狂风暴雨：　后、前、脚（气满）
横扫千军：　下、后、脚
回马摔：　前、拳（近身）



▲马超

回旋腿：　下、前、脚
大回旋腿：　下、前、脚(气满)
翻身搅海：　下、后、脚
旋风脚：　后、前、脚
奎星踢斗：　后、前、脚(气满)
旋风摔：　前、拳(近身)
后翻摔：　前、脚(近身)
飞脚摔：　下、脚(空中)

▲黄忠



百步穿杨：　后、前、拳
万箭穿心：　后、前、拳(气满)

黄龙探爪：　下、前、拳
猛龙过江：　下、前、拳（气满）
双根腿：　下、前、脚
星火燎原：　后、前、脚
龙摆尾：　前、拳（近身）

▲徐晃

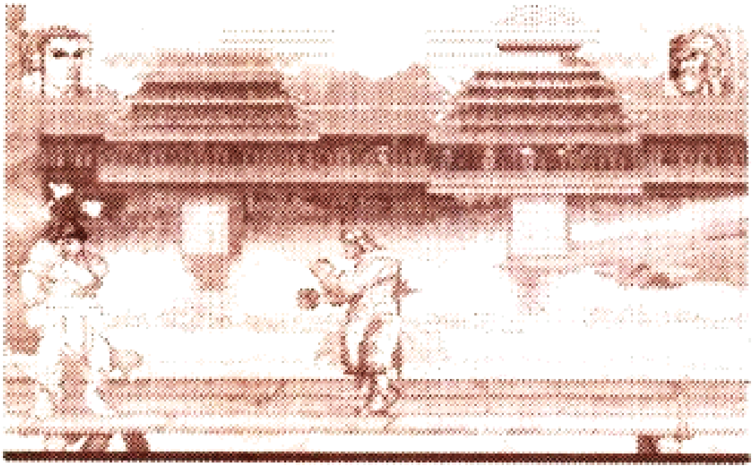
飞天斩：　下、前、拳
虎旋斩：　后、前、拳
斧旋狂风：　后、前、拳（气满）
飞天斩地：　下、脚（空中）
车轮摔：　前、脚（近身）
锁喉：　前、拳（近身）

▲夏侯渊

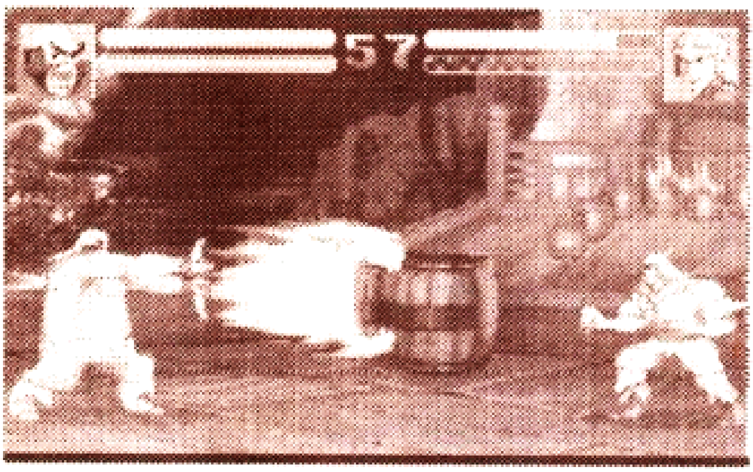
撞头冲：　后、前、脚
鲤鱼翻身：　下、后、脚
连环横扫：　下、后、脚（气满）
双冲拳：　后、前、脚
双冲摔：　前、拳（近身）
连环腿：　前、腿（近身）

▲夏侯惇

撞头冲：　后、前、脚
鲤鱼翻身：　下、后、脚
鱼跃龙门：　下、后、脚（气满）
双冲拳：　后、前、脚
双冲摔：　前、拳（近身）
连环腿：　前、腿（近身）



▲**许褚**



猛虎波：　后、下、拳

万斤鼎：　下、前、脚

虎痴锤：　后、前、拳

千斤坠：　下、前、脚

猛虎摔：　前、拳(近身)

伏虎摔：　前、脚(近身)

猛虎发威：　前、脚(近身气满)

▲**典韦**

大鹏展翅：　后、前、拳

连环展翅：　后、前、拳(气满)

飞天展翅：　　下、前、脚
突滚刺：　　　后、前、脚
突刺摔：　　　前、拳（近身）

▲吕布

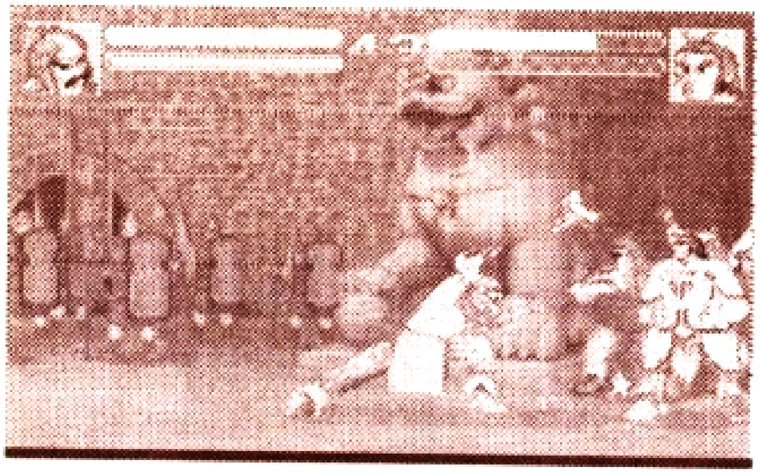


石破天惊：　　后、下、拳
气盖山河：　　后、下、拳（气满）
旋风拳：　　　下、前、拳
无敌旋风：　　下、前、拳（气满）
飞龙拳：　　　下、上、脚
旋风摔：　　　前、拳（近身）
风云变色：　　前、拳（近身气满）
掷地摔：　　　下、拳（空中）

▲张辽

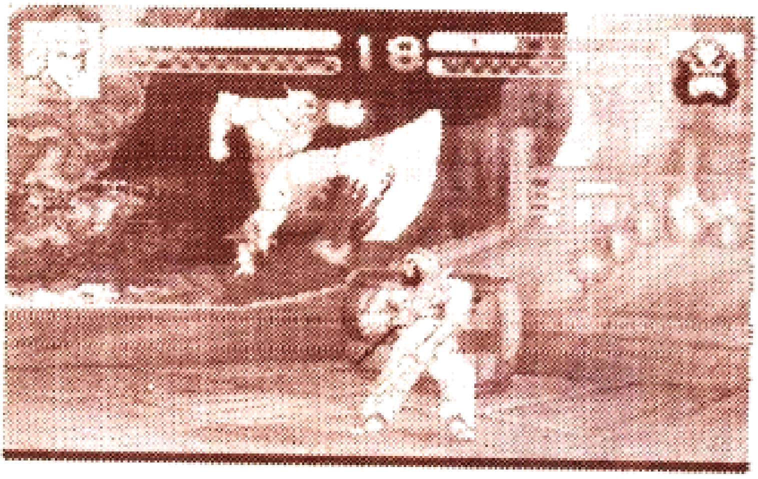
金刚掌：　　　后、下、拳
扫刀腿：　　　后、前、脚
金刚手：　　　下、前、拳
连环金刚手：下、前、拳（气满）
擎天摔：　　　前、拳（近身）

▲甘宁



飞鹰掠地：　后、前、拳
银鹰掠地：　后、前、拳(气满)
飞鹰爪：　下、前、拳
千撕爪：　后、下、拳
抱压摔：　前、拳
千撕万裂：　前、拳(气满)
劲抱压摔：　前、脚

▲太史慈



无敌腿：　下、前、脚
一石二鸟：　下、前、脚(气满)
单刀直入：　后、前、脚

乾坤拳：　　后、下、拳
乾坤腿：　　后、下、脚
冲手摔：　　前、拳(近身)
冲脚摔：　　前、脚(近身)

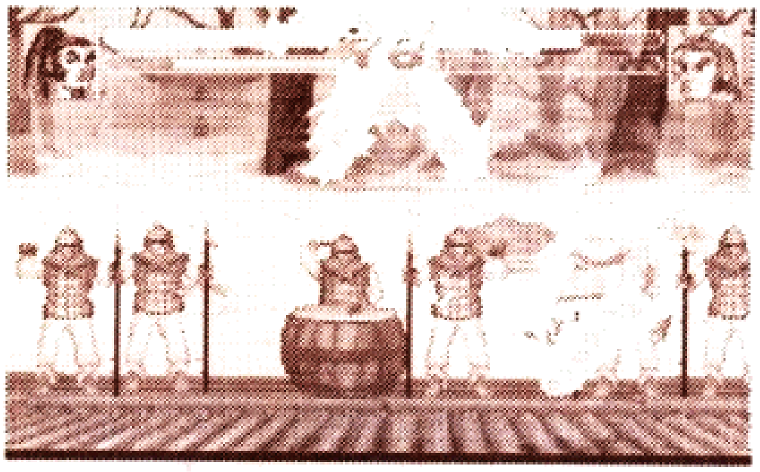
▲黄盖



秋风扫落叶：下、前、脚
天旋地转：　下、前、脚(气满)
旋风脚：　　后、前、脚
地虎摔：　　前、拳(近身)
飞龙摔：　　下、拳(空中)

▲孙策

双龙吐珠：　后、前、拳
双龙霸王：　后、前、拳(气满)
霸王冲天：　下、前、拳
破裂拳：　　下、拳(空中)
龙霸摔：　　前、脚(近身)
回身摔：　　前、拳(近身)
霸王神威：　前、拳(近身气满)



另有 3 种士兵的必杀技为：

刀斧手：冲刀：后、前、拳

长枪手：冲刺：后、前、拳

弓箭手：放箭：后、前、拳

火箭：后、前、脚

[**秘　技**]

影响游戏速度的因素很多，除玩家设定的游戏速度和使用电脑自身的速度及显示卡的速度诸因素外，在主机 CMOS 设置中，键盘速度太快或太慢都会影响对游戏的正常控制，注意调节合适。另外，在 Config 和 Autoexec 设置中用 XMS 或 EMS 以及用不用 SMARTDRV 等都会影响游戏的速度和控制。若能耐心调试至合适状态时，就可在游戏中领略到玩街机的感觉了。

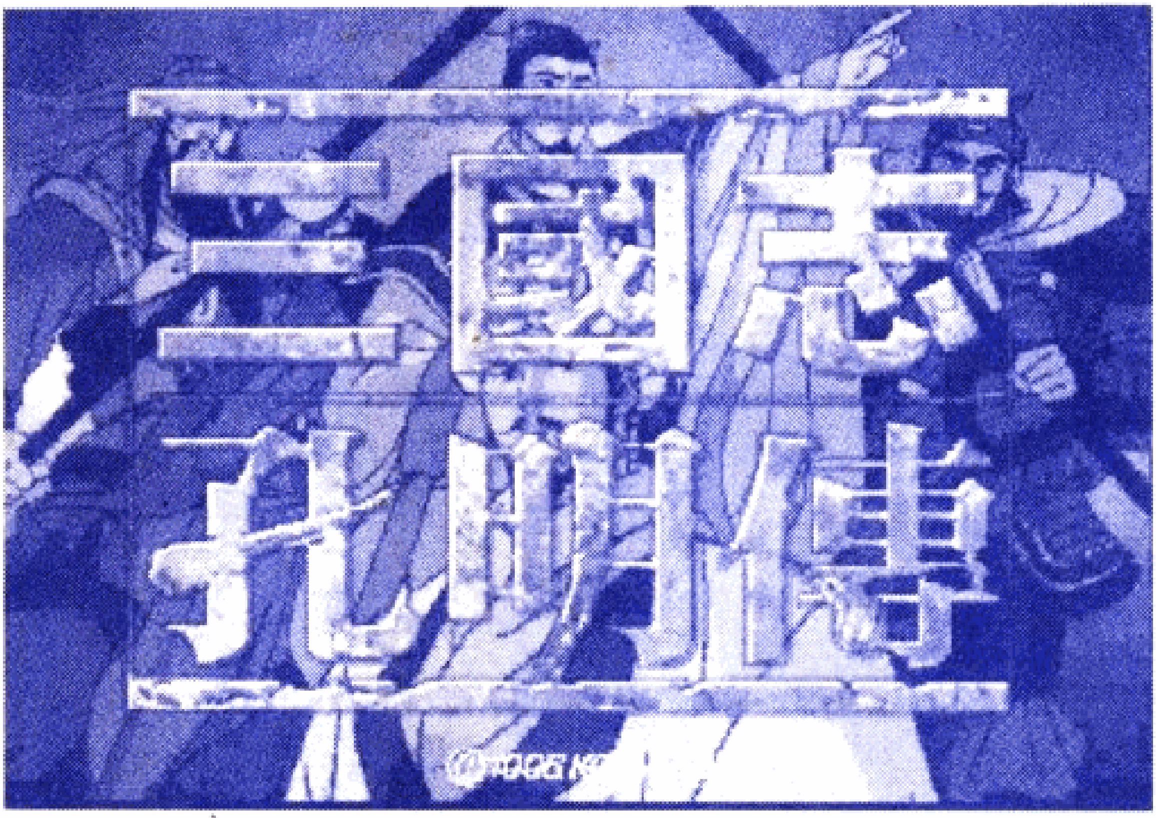
某些玩家撰文提出："统一天下" 中武将对决或对吕布时先退至画面一边防守，让对手发气功将你打得离开画面后即可躲在暗处发气功伤敌，而敌人却打不到你，有兴趣可一试。笔者试了多次，发现此法实在不易成功。


1
2
3
4

羽扇纶巾
——三国游戏分支之孔明系列

本篇重点介绍《三国志孔明传》。诸葛亮一直是三国时代的传奇人物，也是三国系列游戏中最重要的角色之一。几乎所有三国游戏中，他都占据重要位置，但游戏设计者们似乎还嫌不够，非让孔明当主角不可，于是出现了孔明系列——三国游戏的一个分支。

目前为止，此类游戏共两款，分别是由制作 CAI 教学软件见长的台湾松岗制作的《卧龙传——三国制霸之计》、日本光荣的《三国志孔明传》。《三国志孔明传》已由台湾第三波文化事业公司汉化发行了中文版。



[资 料 卡]





游戏名称：三国志孔明传

类　　型：角色扮演＋战略类

出版公司：日本光荣(KOEI)

发行公司：台湾第三波文化事业公司(中文版)

出版日期：1996年

语　　种：日文/中文

载体容量：光盘，156MB，须硬盘空间30MB

最低配置：486DX2/66以上，8MB RAM以上，VGA(640×480,256色),硬盘空间30MB以上,2倍速光驱,鼠标(必备)

推荐配置：奔腾 75 以上，4 倍速光驱以上，有支持 Windows 的音效卡及 CD 音源(CD Audio)

运行环境：日文：J-Windows3.1

中文：繁体中文 Windows3.1 或中文 Window95(Big5 码)

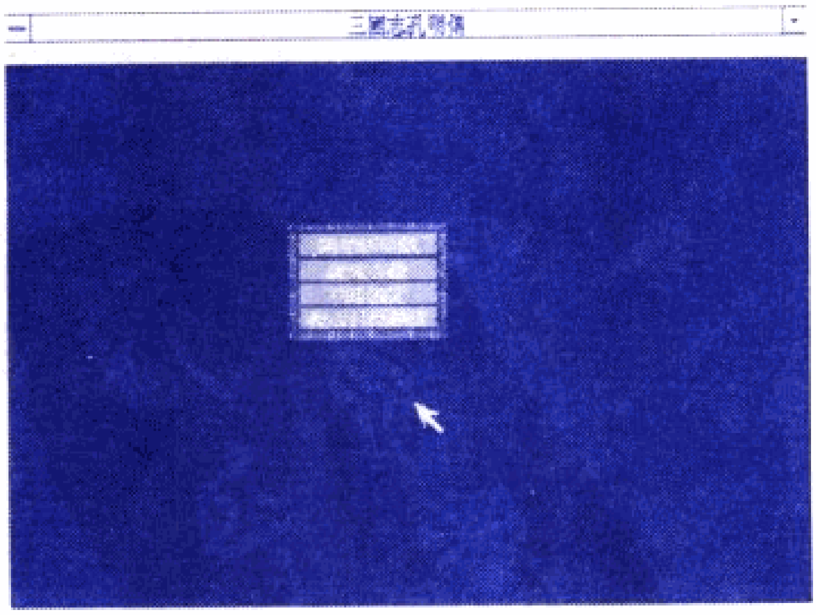


1995 年光荣公司一个容量"小小"的《三国志英杰传》称霸各地 PC GAME 排行榜，一时迷倒多少玩家。1年后，光荣公司又推出继作——《三国志孔明传》。游戏基于 Windows 界面，单 CD 容量，19 首 CD 音轨动人心魄，640×480、256 色的场景画面美不胜收，加上全部以 AVI 动画表现单挑事件，一改光荣游戏画面素淡、人物简洁的画风，堪称三国游戏精品，特别是《孔明传》背景全部采用 3DS 制作，画面精美且光亮度与光洁度非常好，人物图像艳丽鲜明，甚至加入了侧光效果，主要人物的一举一动、举手投足刻画得十分细致，呼之欲出，令人叹为观止。



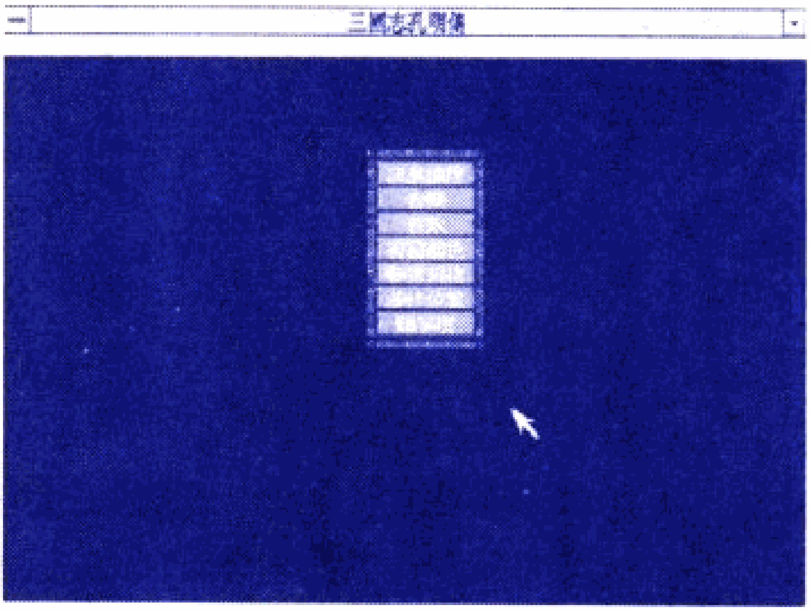
[安装 & 操作]

以中文版为例，安装前先将 Windows3.1 中文版或 Windows95 中文版(台湾 Big5 码版)的显示设为 640×480、256 色，检查 CD 音源(或叫 CD 声讯，即 CD Audio)驱动程序和 Video for Windows 有无装妥。然后将《三国志孔明传》光碟放入光盘驱动器，打开文件管理器，找到光盘中的 setup. exe 文件并运行它，出现“「三国志 · 孔明传」安装程式”窗口，点击继续开始安装。先选装入硬盘的目录名，缺损为



C：\ KOUMEI，选定后开始由光盘向硬盘复制文件，共约19MB左右（非游戏说明中的所需30MB空间）。复制完成即安装完毕。

执行游戏只须点击“光荣”程序组中的“三国志·孔明传”程序项，注意第一次执行时会自动运行一个测试程序，约需1分钟，执行后进入游戏主选择画面，基本与《三国志英杰传》相



同，只在功能设定中增加了“讯息速度”、“动画规格”、“游标位



置”和“难易度”4 个选项，自行选择。

选择“开始新游戏”，一代名相、稀世军师——诸葛孔明一生的传奇故事就开始了。

[攻　略]

■比较篇

与《英杰传》相同，《孔明传》的整个游戏也是由一系列事件和战役串联构成，《孔明传》剧情较为单一，战役选择机会也较《英杰传》少许多，更注重策略在战斗中的运用，不像《英杰传》硬冲硬拼也能过关。由于是《英杰传》的续作，以下仅结合《孔明传》较《英杰传》的一些不同之处，在战斗技巧等方面做些介绍，与《英杰传》相同的部分请参阅本书前面《三国志英杰传》的攻略。

●战斗时地图比《英杰传》大许多，人物造型随之增大，不再用攻击时的小动画，直接在大地图上显示战斗场面，几个特殊人物，如：赵云、马超等有与众不同的表演。

●改动最大的是在一场战役中失败或中途投降，回到此战役第一回合时，已获得的经验值和等级将被保留（“麦城”和“街亭”等特定战役除外）。可反复选择“总退却”，骗取经验值，将自己的武将升到想要升的级别，有人戏称此法为“投降



升级法”。

●单挑事件也与《英杰传》大不相同，首先是可单挑的两员武将只要走到相邻位置即可单挑，其次是单挑画面全部用AVI动画演示，须在Windows中装入Video for Windows观看动画。《孔明传》共制作了100多兆的AVI动画文件，但单挑时关羽、张飞、赵云等人物画得实在不敢恭维，配音几乎千篇一律、单调呆板，再次让人感到光荣在美工上的不足（不过片头和片尾两段动画很精彩，值得欣赏）。

●在《孔明传》的战斗中，每支部队遭到攻击后都会反击，这也与《英杰传》不同，有时某些勇猛的武将在攻击和反击时可连打两次。战斗中要密切注意这一点，尽量减少自己的部队被敌人反击。具体方法：先派可斜向攻击的兵种从斜侧面攻击骑兵等不能斜向攻击的部队，使其无法反击。或先用弓箭手从远处攻击，用会使计谋的武将以计策攻敌，最后用重骑兵等部队一次将其消灭。

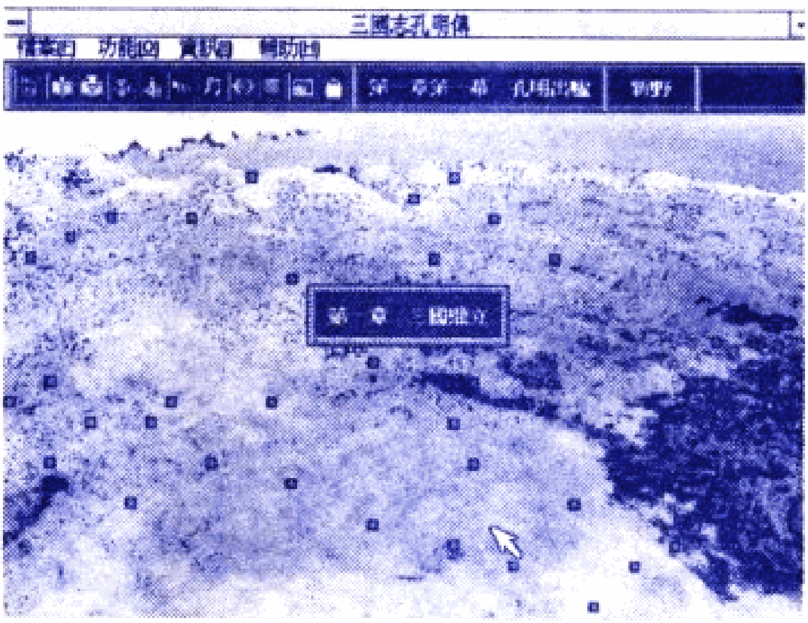
●兵种设定与《英杰传》大部分相同，《英杰传》中兵种间“相生相克”的原则仍可照搬。但《孔明传》中增加了许多兵种，如南蛮骑兵、虎兵团、蛇使、象使、藤甲兵、物资队、武术家、



近卫兵和非常可怕的皇帝。武术家和近卫兵在玩家队伍中十分有用，特别在最后的攻城战中。

●物品比《英杰传》多许多，每位武将都有武器、防具和车马 3 项可配带的道具。只要有足够的金钱，可大幅度提高各部队的攻击力、防御力和移动力，升级后可配更高级的道具。这点，比《英杰传》更像 RPG 游戏。

●从前半部分至五丈原战役，比《英杰传》更尊重史实，特别是刘、关、张在第一章就全部阵亡。因此不要让他们优先升级，而注重培养赵云、魏延和关兴等几员猛将。



■战争篇

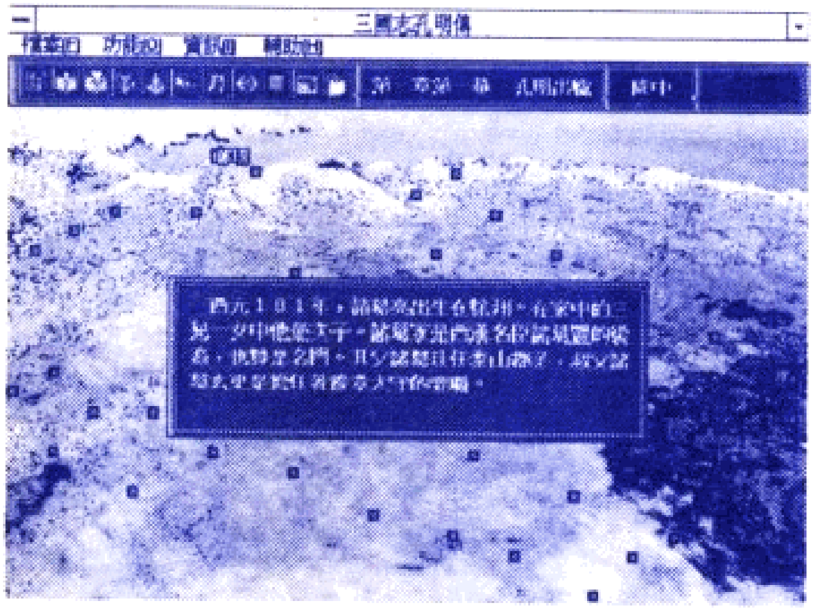
分 5 章、15 幕、47 个战役，下面从具体章节战役介绍攻略。

▲第一章　三国鼎立

●第一幕　孔明出庐

开始游戏后，选“观看序言”则游戏从徐庶走马荐孔明开始，孔明给黄承彦送行可得董氏所赠恢复豆，与庞统共醉可得智谋种，刘备三顾茅庐，孔明到刘备帐中，曹操派大将夏侯惇为主将来袭新野。第一战为孔明博望坡火烧曹军。


三國志孔明傳


三國志孔明傳
檔案(F) 功能(O) 資訊(I) 輔助(H)

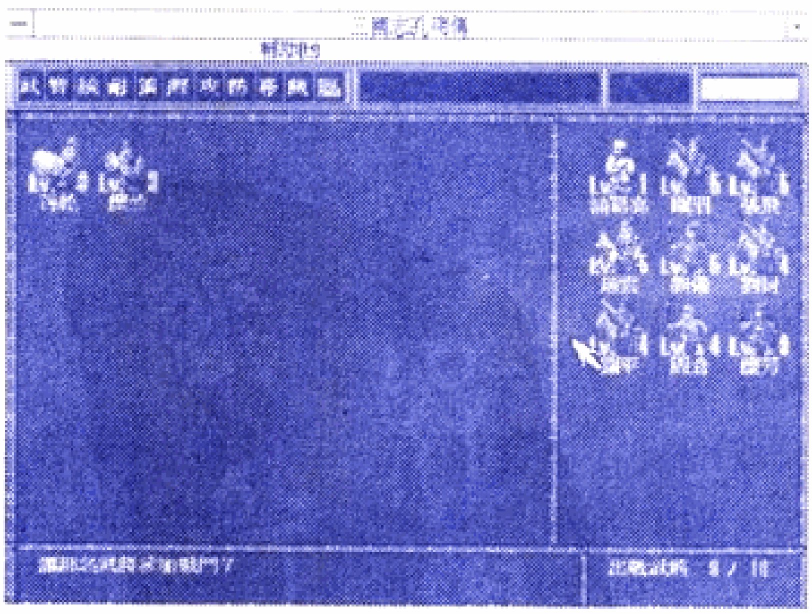

三國志孔明傳

☆博望坡战役

开战前选择使用火计还是孤立敌方主将，依史实须选火



攻（在游戏开始时有史实的部分中，尽量按史实选择作战方案，会事半功倍）。若不向刘备借剑和印，此战关羽、张飞不受孔明支配。赵云诱敌后向下撤退到底边，孔明火烧博望坡，敌军全部混乱，士气大降，趁机击退夏侯惇过关，也可先将混乱的敌人逐一消灭，赚取经验值。上方粮仓有恢复豆。

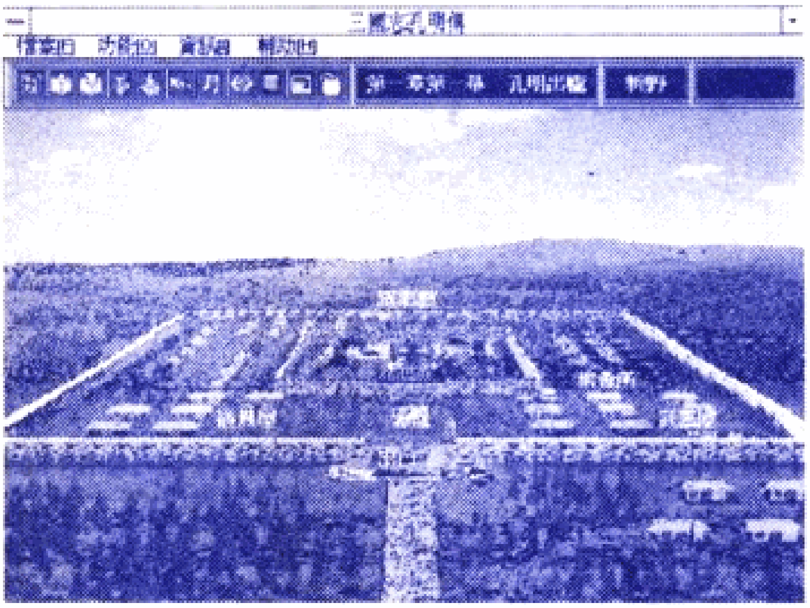


☆新野战役　单挑：张飞——许褚或赵云——许褚

选“诱敌入城内火攻”，较简单，等敌混乱后一阵痛击，大赚经验值。

选“在城中迎敌”，需出城迎敌，注意第2回合左上方有敌人奇袭队出现，派一猛将（如关羽）守在北门，其余部队迅速杀退曹仁所率兵马。城中宝物库有焦热书和落石书。

☆江夏急行战　单挑：关羽——蔡瑁



魏严出现援助我军，但不受控制。曹操有援军在东南角（右面）出现，先将蔡瑁所率部队全部消灭，再集中部队护送孔明向右移动，等敌援军出现后再逐一灭之。注意宝物库和粮仓分别有恢复麦和火龙书。

到江夏后，说服刘琦派出援军，分别与文官、武官交谈可得恢复麦和大焦热书。

☆长坂坡战役　单挑：赵云——夏侯恩（得青虹剑）

赵云在长坂坡与幼主阿斗失散，为救阿斗，赵云杀入敌阵，移到撤退的士兵身旁，得知阿斗困于西面村庄。不要急于

去寻找，停在东面村庄周围等敌军来袭。待全歼敌军后再去西面村庄，此时曹操亲率大军从北面杀来，张飞出现在东面桥上，赵云只须撤到张飞身后，张飞自会吓退曹兵。

战后，刘备等退往江夏，占领江陵的曹操欲攻东吴，孔明只身赴东吴，舌战群儒，说服东吴与刘备同盟共讨曹操。经过一长串 RPG 式的“访问”，著名的赤壁之战开始。

☆赤壁战役

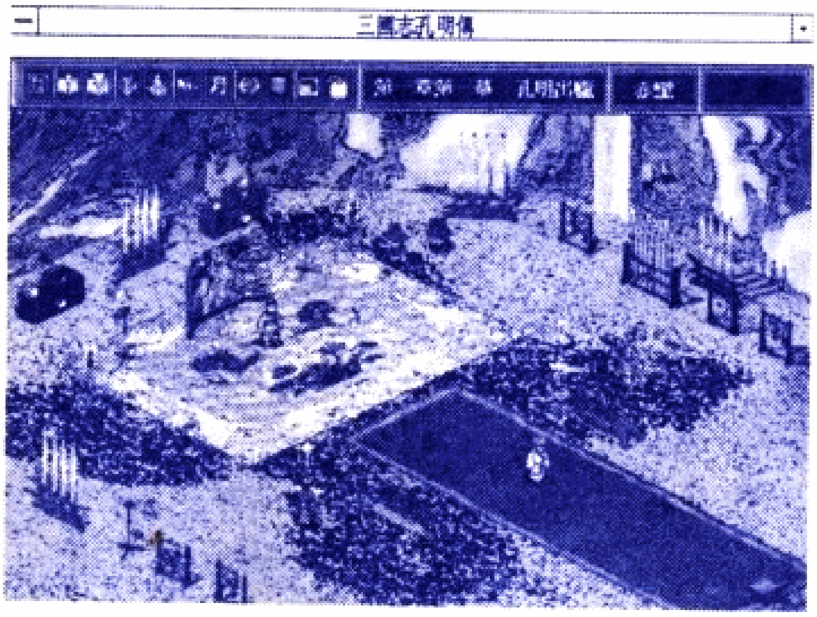
江南战场上，周瑜欲杀借来东风的孔明。孔明速向东北角渡口撤退，途中赵云来援助，孔明得以上船，平安回江夏（下方宝物库有 500 金）。周瑜火烧赤壁，刘备军从陆路追击曹军。

☆赤壁之战Ⅱ　单挑：赵云——张辽

　　　　　　　　　　张飞——许褚



战前派不派关羽不影响结局，不如派关羽上阵。曹操兵败，部队移动力锐减，刘备军趁胜追击，大赚经验值，途中曹军有乐进、于禁两队增援，宝物库分别有大焦热书和小型盾。



●第二幕　天下三分

刘备军占领江陵襄阳，周瑜气病而死，孙、刘联盟破裂，马良、马深来投靠，刘备讨伐荆州南部。

☆荆州南部战役Ⅰ　单挑：张飞——金旋

赵云——陈应

关羽——黄忠(两次)

先注意敌炮车队，小炮车攻击距离非常远，要十分小心。另须注意中途在中间树林和大木桥上有敌援军出现，最后由关羽单挑黄忠或有部队到魏延身旁攻击，魏延自会杀了韩玄，此战立即结束(有部队到陈式身旁，陈式可投降，宝物库中有查看书和青铜甲)。

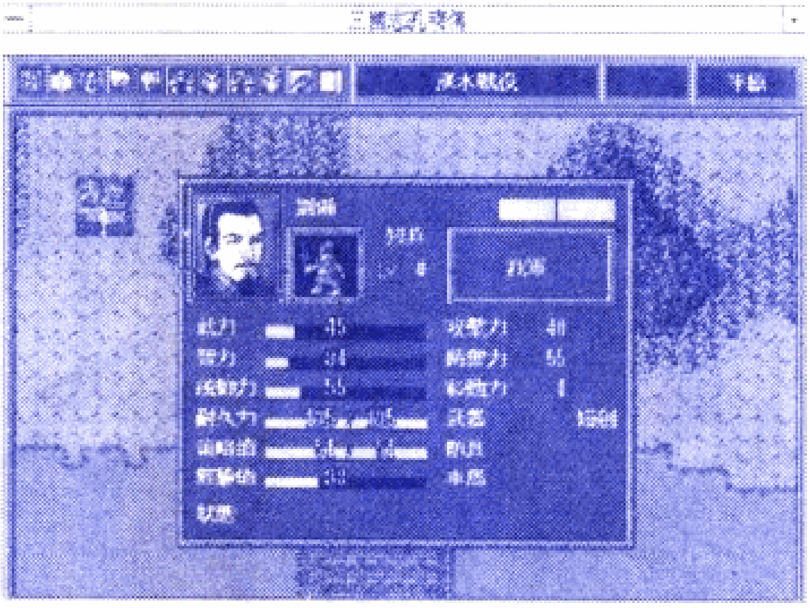
收复荆州后，刘备应张任之邀去益州，不料张任献益州事败被杀，刘备进败两难，庞统又战死落凤坡，孔明速带张飞、赵云等援助刘备。

☆绵竹关·葭萌关战役　单挑：张飞——马超

速将李严军消灭，注意刘备可说降高翔。回头攻击中途出现的马超军，张飞单挑马超后，孔明上前说降马超，此战立

即结束(宝物库有皮盾和根性种)。

战后马超、马岱、李严纳入帐下，马超说服刘璋投降，吴懿、吴班、张翼也到刘备军中，曹操从汉中来攻，连败两战后，曹操亲率大军与刘备在汉水决战。



☆汉水之战　单挑:张飞——许褚(宝物:2000 金)

速战速决，先集中兵力干掉敌骑兵，有部队到王平身旁，王平便投降倒戈，张飞单挑许褚后，众将把曹操杀退，占领汉中，刘备成为汉中王，三国鼎立之势成矣!

●第三幕　桃园梦断

开始孔明与黄氏完婚，关云长败走麦城。

☆麦城战役　宝物:恢复麦、援队书

关羽等 4 将被强大的吴军包围，且不受控制，控制关兴、关索向西南鹿岩迅速撤退，不可恋战，中途须防备敌人援军。关羽被擒后此战随之结束。

战后一代名将关羽被杀，不久曹操病故，刘备准备起兵伐吴时，张飞也被部将范疆、张达杀害。

☆夷陵之战　单挑:关兴——潘璋(得青龙偃月刀)

刘备驻军夷陵,被陆逊火烧连营,情况危急,且刘备等人不受控制。控制赵云来救驾,分兵两路堵住左面两个桥口,掩护刘备向西面城池撤退。注意途中敌人有援军出现,火势会加大,小心为好。宝物库有恢复麦。



刘备不久死于白帝城,托孤孔明,进入第二章。

▲第二章　南征篇

●第一幕　司马懿的谋略

在宫殿与刘禅身旁两位文官交谈可得恢复麦和 700 金。

☆阳平关战役　单挑:马超或马岱——孙礼

要依战前与众武将交谈所得信息行事,李严对孟达说话可使孟达带兵退走,马超攻击羌族士兵可使其攻击力下降,赵云从中路攻击曹真军可使其混乱,否则几无取胜可能。不过敌人援军太多,实在不能取胜也可坚持到第 20 回合,敌人因粮尽而退兵。宝物库有武勇实和 500 金。

☆益州南部战役　单挑：魏延——鄂焕

雍闿等人叛乱，为确保后方安全，孔明亲自平乱，驻兵越隽。

战斗时小心敌人虎兵团，它们攻击力很强，可一次攻击同一直线上的 3 支部队，鄂焕被魏延单挑后擒获，将其释放。雍闿军到达，优先消灭会补充的运粮队，诸葛亮到高定身旁说降高定，最后将其余敌人歼灭。宝物库有恢复麦和 500 金。

●第二幕　南蛮王孟获

☆五溪峰战役　单挑：赵云——金环节

可选"任赵云、魏延前去"和"先将赵云、魏延召回"两种方案，均不太难。选第一种，赵云立即单挑金环节，可减轻后面压力。孔明率部捉住董荼那后不可杀他。接着孟获率军前来，蜀军也有"武术家"张嶷和"弓兵"马患来助阵。全军合力将孟获擒住，为"一擒孟获"。宝物有援队书和 500 金。

☆夹山谷战役

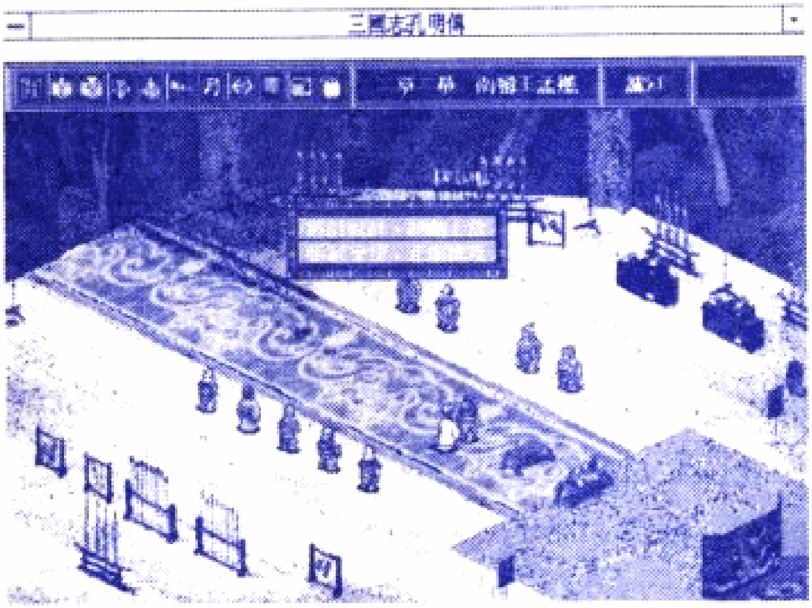
开战迅速出击，消灭敌人运输队。之后有敌强大援军在西北方出现，个个都会山崩、落石等计。我军部队尽量在平原移动，以防敌人用计。马岱到董荼那身旁痛骂他，董荼那全军撤退，此战结束，宝物库有泥弹炮。

战后，董荼那因败兵被孟获杖责，遂抓孟获来降，为"二擒孟获"。

☆泸江之战

孟获诈降被识破，选"斩杀来使，正面攻击"可吓走孟获，较易。选"将计就计"也不难，反而可大赚经验值，并得宝物智谋种和 500 金。选"将计就计"后，选"只在营寨内部置部队"或"同时在营寨外设下伏兵"，前者须抓紧时间消灭敌人，抢先占领河边村庄，后者可追敌到河边村庄，与埋伏好的赵云等将夹

击敌人。敌军也有带来洞主所率援军同时出现。全军合力再



擒孟获，为“三擒孟获”（若被孟获逃走也可过关）。

●第三幕　蛮都之战

☆西耳湖战役　单挑：赵云——孟优

选“用伏兵”或“用火攻”，用火攻乃蜀军不识蛮界气候条件之举，火势因连连阴雨而逐渐减弱，出战部队少，不易取胜，选“用伏兵”较易。宝物库有援队书和恢复麦，取胜则“四擒孟获”。

☆秀龙洞战役

选“从东北方向”或“从西南方向”，选东北方向须与敌硬拼，武将等级不高不易取胜，从西南走遇毒泉挡路，孔明可去西南村庄寻访孟获哥哥万安先生孟节。11 回合后过毒泉，孟获突见蜀军，大惊，率队向东北角村庄逃窜，孔明到杨峰身旁收服杨峰，最后“五擒孟获”。

☆三江城战役　单挑：赵云——祝融

先率主力攻城，留 2、3 将对付东面桥杀来的敌军，强攻入

城，杀朵思王，孟获之妻祝融又领军杀到。重整兵马歼灭数队南蛮骑兵，或由赵云单挑祝融，将其生擒，此战立即结束。城中宝物库有半月枪。

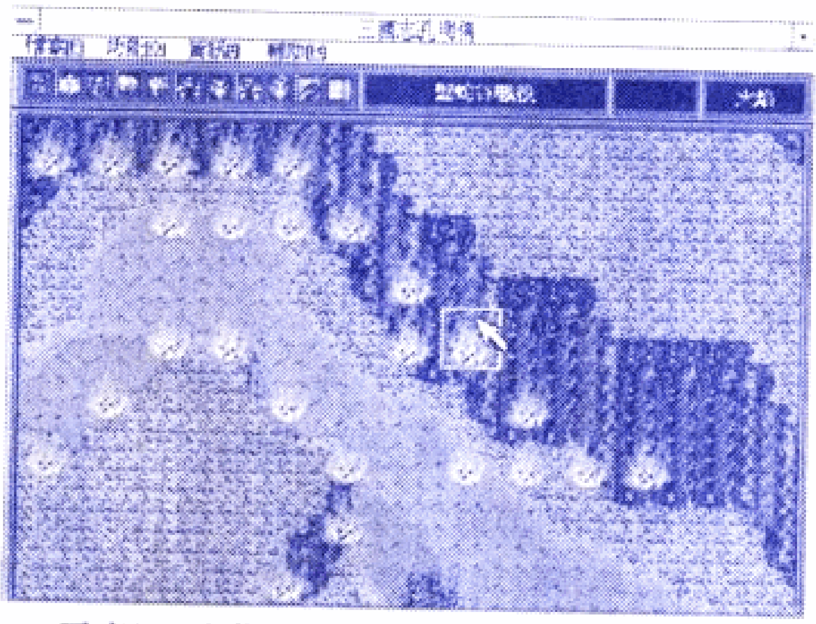
☆蛮都战役

孔明率军遭遇木鹿王所率猛兽部队，部队攻击力和防御力均下降，上阵前多带恢复道具。树林中作战对我军不利，应尽量在开阔的平原作战。先消灭敌人象兵团，因为它可一次攻击并排的多个部队，使其混乱，十分厉害。击败木鹿王后，孟获向西面村庄撤退，速派部队阻击，击败可“六擒孟获”。宝物有投石机、1000金和战车战术读本。

●第四幕　平定南蛮

☆桃叶江战役　单挑：赵云——兀突骨

孟获请来乌戈国兀突骨所率藤甲兵，其防御力极高，几



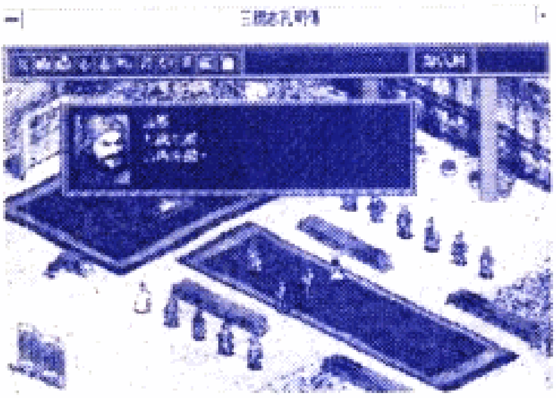
乎刀枪不入，马超、马岱被围，可吸引多数藤甲兵到东面山谷树林处周旋，不要攻击。孔明率大部人马迅速向西，过桥前遇敌方伏兵，速战速决，不可恋战，过桥后赵云单骑单挑兀突骨，战胜即可过关，但可先由孔明使大火龙计消灭部分藤甲

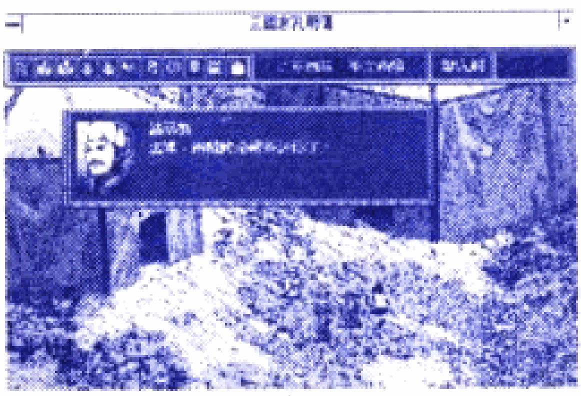
兵。宝物有恢复米。

☆盘蛇谷战役　单挑：赵云——孟获

敌人大量藤甲兵出现。全军右撤，将敌全部引入山谷深处，孔明“火烧藤甲兵”。兀突骨阵亡，孟获率援军出现于西南角。孔明率军消灭残余的藤甲兵(用落石或火计)。回马向孟获杀去。让赵云与之单挑，最后“七擒孟获”，宝物有流星锤和援军书。

战后孟获须七擒七纵。终归顺蜀国，赠孔明对策书和10 000金。





▲**第三章　北伐·前篇**

●第一幕　出师表

☆凤鸣山之战　单挑：赵云——韩瑛

赵云——韩德

选择“全军通过关山道”和“兵分主力部队和奇袭队两路”两种战法。总的说前者较易，一上来赵云就可和韩德、韩瑛父子单挑，虽敌军众多且有夏侯楙所率强大援军从北面杀到，但稳扎稳打过关不难。选后一种较难，赵云所率奇袭队因斜谷道难行，第8回合才杀到，夏侯楙的援军先到，悬殊的兵力不是闹着玩的，须小心行事。宝物有鹿岩中的笙和赵云从

韩瑛手中夺来的优弓。

☆南安·安定战役

选"引诱出安定城的敌军"和"正面进攻安定城"。选前者符合史实且有趣味,安定城(东北角)守军被诱出城外,在城外平原与崔琼开战。要赚经验值,则不必急于击败崔琼。击败崔琼后,崔琼使计不成反中孔明计策,南定城门被打开(击败崔琼前最好调几支部队到西面南定城门前),城内部队全部混乱,迅速冲入城内消灭敌军即可。选择后者,则敌人死守城池,有大批援军杀到,我军腹背受敌,取胜难度很大。宝物有安定城内的朱雀爪牙和南定城中的根性果。

☆天水战役　单挑:赵云——姜维

选"诱出天水的守军",姜维将计就计,孔明军陷入被动。全军向右消灭右下方敌军,掩护孔明到东南角鹿岩(军队等级够高,可歼灭部分敌军,赚经验值)。第5回合时敌人还有马遵率援军从西面杀到,须注意。选"正面攻打天水",攻到天水城门时敌伏兵出现,部队等级不低也很难突围,城外粮仓有长弋。

☆冀城战役　单挑:魏延——姜维

关兴——姜维

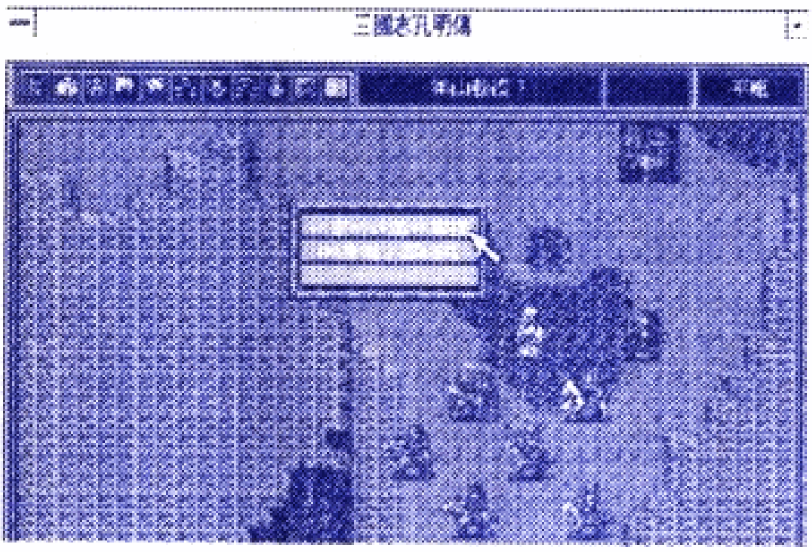
选"往冀城的途中俘获"和"放入冀城再诱出,占领冀城",都不难,只须擒住姜维或让孔明到姜维身旁逼其退走即可过关。宝物有精神果和恢复米。

●第二幕　街亭战役

☆祁山战役　单挑:魏延——朱赞

关兴——曹遵

应选"接受王朗挑战",在战役开始的论战中孔明可气死王朗(回答的最佳顺序为2、1、1),敌军士气和耐久力受到很



大影响，抓住时机，痛击敌人。我军下方兵力较弱，宜与敌游斗而非硬拼。注意曹真十分强大，灭掉其他部队后再调集强将围攻他，一举将其击退。宝物分别是白银爪牙、双眼虎和投石车。选“不理会王朗”，不合史实，须与敌硬拼，过关实为不易。

☆西平关战役　单挑：关兴——越吉(关兴败)

魏延——杨兰

选“挖陷阱诱敌”，敌大军从西南杀来，关兴与越吉单挑后败走，马岱、张苞向东撤退，诱敌深入，其余部队在关外(栅栏



内)按兵不动。随后越吉攻到关前，中陷阱，他所率强大的重

战车全军混乱，趁机痛击敌人，再歼灭剩下的西羌部队。宝物有倚天剑和云戎弩。选“出关作战”，强大的敌战车部队会从三面进攻。重战车移动力大、攻击范围广、很难对付，还是“挖陷阱”吧。战后杨兰加入我军，曹军屡战屡败，不得不请出司马懿与蜀军决战街亭。

☆街亭战役　单挑：王平——申仪

王平——申耽

马谡被敌重重包围，想逃出虎口几乎无任何可能（除非各部队等级都高出敌军两倍以上）。实在不行，让马谡上前送死即可过关。无论取胜与否，街亭都会失守，宝物有恢复米、恢复肉和木牛。

☆汉中撤退战　单挑：赵云——万政

马岱——陈造

开始孔明迅速撤退，留1名大将带关索、张苞等两支弓兵队留守山口，阻击敌军。赵云撤退时须注意中途会出现万政率领的伏兵。宝物有恢复米和十矢弩。



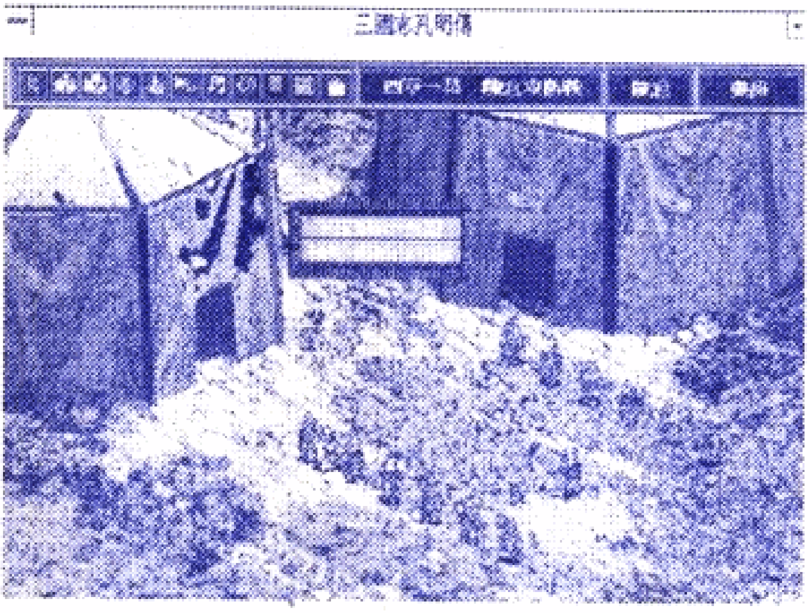
▲第四章　北伐·后篇

●第一幕　陈仓攻防战

☆陈仓·祁山战役　单挑：魏延——王双

姜维——费耀(回汉中)

选“返回汉中方面”和“转移到祁山方面”。选前者较易，只须派一两员大将守住桥头，其余部队保护孔明向南面鹿岩撤退(中途会有敌援兵杀出)。若选后者，虽然敌军众多，且还会有张郃带援军从东北角杀出，但只要指挥若定，歼灭曹真即可过关。宝物有鼓和武勇种。



☆陈仓攻城战

选“派少数部队奇袭陈仓”和“率大军攻打陈仓”。选前者为孔明发动闪电战攻开陈仓城门，再入城消灭敌军，但奇袭队须全为强将，要赶在张郃援军到前占领城池，他自会撤军。选后者须速战速决，因张郃会率大量援军从东门杀来，取胜不易。宝物库有神弓和白虎。

☆祁山追击战

选“要设置伏兵，包围敌人”和“正面与敌人决战”。选前

者更体现孔明计策精妙，司马懿虽兵多将广，但几回合后，姜维、廖化从其背后杀出，魏军耐久力下降，抓紧消灭敌人吧。选后者则主力与敌军正面攻击，另派可进树林的部队穿越树林，抢占东北方的鹿岩。宝物有精神果、铁蒺藜骨。

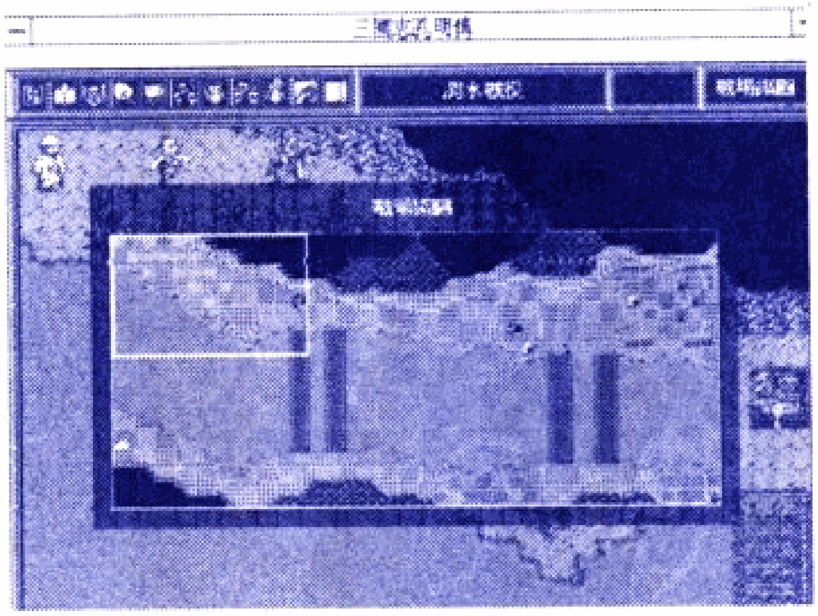
●第二幕　祁山争夺战

☆二谷道战役　单挑：关兴或廖化——秦良

选“派主力攻击斜谷的曹真”和“全军攻击箕谷的司马懿”。前者较易，若选后者，开始司马懿兵力不多，但他在箕谷道中有大量伏兵。选“攻击曹真”，可让与魏延同作奇袭队的张嶷和马忠向上协助主力进攻曹真，因为不受玩家控制的魏延必会中司马懿的计被围。关兴或廖化与秦良单挑后，曹真所率军心动摇，一举歼灭曹真。宝物有步兵旁牌和武勇种。

☆祁山战役Ⅱ

以最快的速度出击，杀到敌先锋部队旁，司马懿下令全军冲锋，先杀退张虎等3名魏军先锋，激怒司马懿，速战速

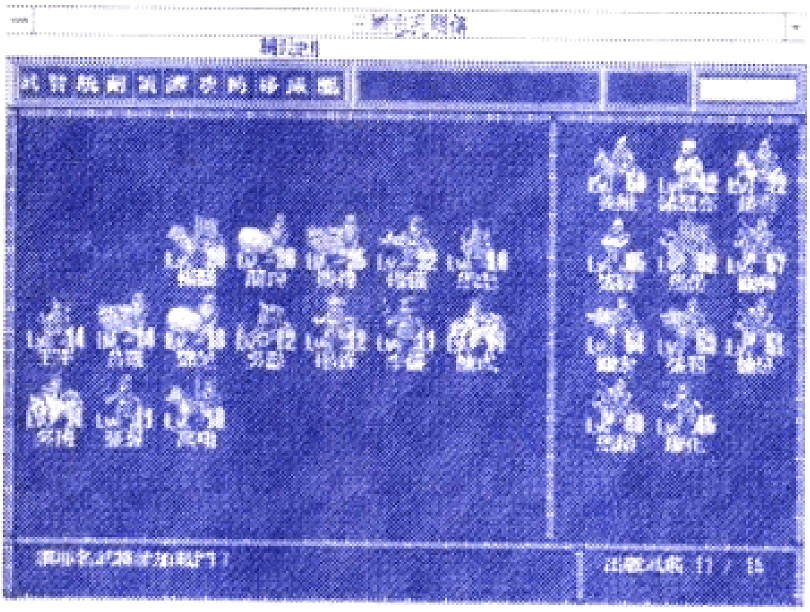


决，张郃率援军从北面杀到时为时已晚，杀退司马懿即可取胜。宝物有武勇实、仁爱实和古灵剑。

●第三幕　五丈原之战

☆渭水战役

选“从北岸进攻”和“北岸、南岸分别攻击”。前者较易。派一两支骑兵直插敌营，诱出敌伏兵，孔明速向西南面鹿岩撤退即可过关。选后者，开战即遭敌伏击，蜀军四面被围，派几



支精锐部队向前猛冲，直插敌营，干掉司马懿可过关。宝物有仁爱果、中药和爪黄飞电。

☆葫芦谷战役　单挑：赵云——司马懿



选“把敌人诱入葫芦谷火攻”和“一边在葫芦谷迎敌，一边进军”。选“火攻”乃明智之举，派两三支精兵占据谷口，把逃出的敌兵一一消灭，其余部队迎击敌人下方的援军，宝物为天敌神牌。选“迎敌”，敌我双方布阵位置互换，派赵云等守在谷口，其余冲入葫芦谷将敌个个击破，宝物为神兽盾。

☆五丈原战役



此战之后的故事都与史实不符，可一圆孔明的统一之梦。此战道路崎岖狭窄，在中部开阔地迎击敌人为上策，开战6个回合后，诈死的孔明出现，敌军大骇而慌忙向东北鹿岩逃去，追击并击退司马懿即可。宝物有黄金制铠。

▲尾声　三国志孔明传

●第一幕　长安之路

☆眉城战役　单挑：赵云——夏侯霸

魏延——夏侯和

选“从西面进攻”和“从北面进攻”。前者路途稍远，分兵两路从西、南两城门杀入城内，然后派一两员强将守住北门，

抵挡夏侯和所率援军，其余部队击退曹爽即可。选后者，先派兵消灭敌北面的援军，再从北门和东门攻城，入城后一举将敌击溃。此关注意敌人城中的大炮车可一次打击相邻的几支部队，我军攻城时不宜过分集中。宝物有恢复肉、将军铠、吕布弓。

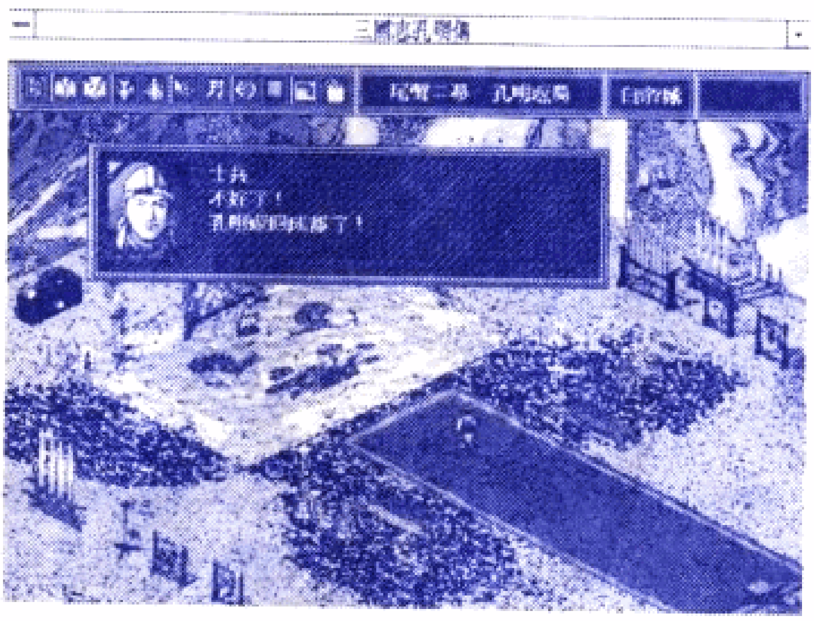
☆武功战役

选“分兵南北两路”和“集中兵力攻打南岸”。选前者，敌军死守不出，选后者，敌军全面进攻，取胜均不难，注意北面树林中有伏兵，先干掉敌人霹雳车，宝物有流马、恢复米、恢复肉。

此战结束后，司马懿只身赴吴说服陆逊进攻蜀国。吴军攻下白帝城后，赵广、赵统和诸葛瞻请求上阵支援巴西，此时还可决定诸葛瞻的兵种。

☆长安攻城战Ⅰ　单挑：姜维——曹爽

无论战胜与否都会撤军回眉城，因此开战后孔明向西南方移动，其余全军向上迎击曹真所率敌军及后来出现的敌人大量援军，能全歼最好，否则孔明退至西南鹿岩即可。宝物有青龙弓、玄武炮。



回眉城后，选 6 将留守眉城，随便选些弱将即可。随后大军回蜀。

●第二幕　孔明返蜀

☆巴西战役　单挑：孟获——凌统

孔明救子心切，率军全速增援城中的诸葛瞻等人，敌东南角有援军出现，我军也有孟获率军从西南方前来支援，三军会师歼灭敌军，宝物为疾风马车。

☆白帝城战役　单挑：姜维——徐盛

魏延——全琮

选“分兵南北两路进攻”和“全军从南侧进攻”。选前者，与敌交战 4 回合后，敌大批援军从东南方杀到，派兵死守南



门，另派快马直取四角鹿岩可获胜，宝物为鬼神盾。选后者，较易，敌人有援军在北门出现，只需抓紧时间占领四角鹿岩即可，宝物为咒文盾。

☆江陵战役　单挑：姜　维——孙　皓

诸葛瞻——诸葛恪

魏　延——徐　盛



分兵由两座桥上杀向敌军，分别攻西门和南门，注意敌军陆逊、诸葛谨、孙权等人用计厉害，姜维生擒孙皓，魏延力斩徐盛。宝物为蚩尤铠。

战后蜀、吴恢复同盟，司马懿在魏国重新夺回兵权。

●第三幕　复兴汉室

☆长安攻城战Ⅱ　单挑：姜维——夏侯霸

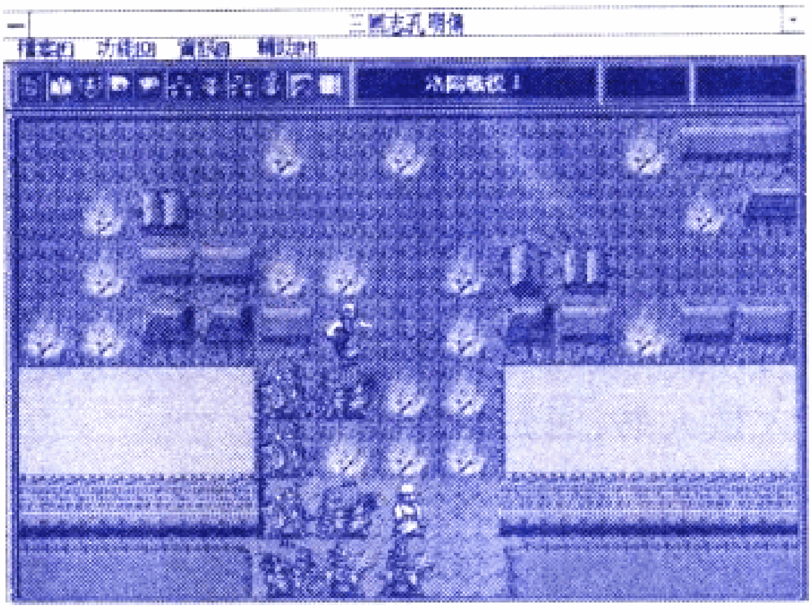
关索——夏侯霸

开战后敌军向外冲锋，两军在城门口激战，第 6 回合，张郃率少量敌援军杀到，不足为惧，攻入中城后郭淮放火，两军各有损伤，步步为营，歼灭外围敌军后直插内城击退郭淮。宝物有孟德新书和精神种，战后夏侯霸投降蜀军。

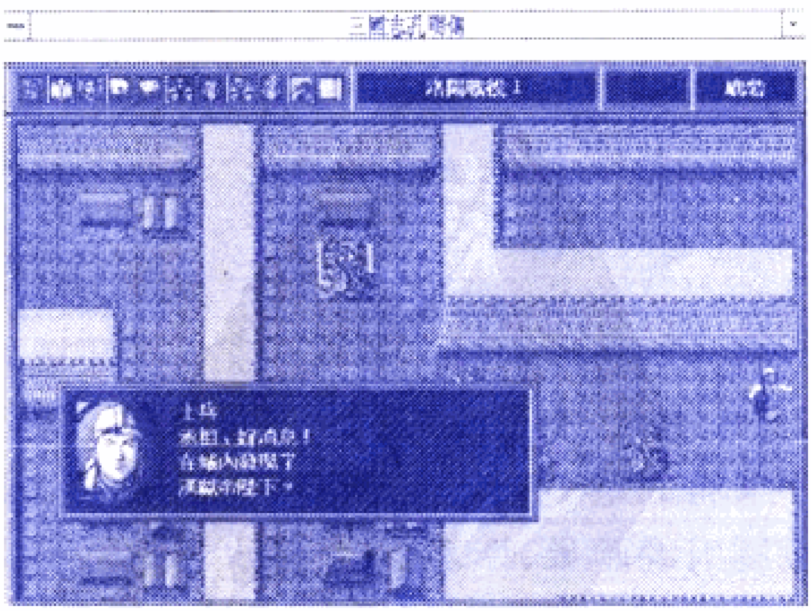
☆华山战役　单挑：马岱——邓艾

选“华山以西布置全军”和“从华山的东西两面包围敌人”。选前者，在南面由几将组成防线歼灭来犯之敌，再北上拦截司马师。选后者，东面大军向前冲，与司马师交战，击退司马师即可过关，提防司马师、邓艾、钟会 3 人计策厉害。宝物有项羽矛。

☆函谷关战役　单挑：姜维——邓艾



选“派密探打开城门”和“假扮魏军打开城门”。前者较易，待大火一起，敌军大乱，抓紧时间歼灭敌人，注意冲入中城后敌人有援军出现，姜维与邓艾单挑后两人都撤退，宝物有霸王之剑。选后者，敌人有两批援军很快赶到，我军前后受敌，硬拼取胜，宝物有英雄之剑。



☆洛阳战役Ⅰ　单挑：姜维——张虎
　　　　　　　　　　魏延——乐綝

不要急于前进，派一将携孙子兵法或孟德新书冲入城内，待其冲入内城门处，敌人用火计使其减少 200 点耐力后，其余等候在吊桥外的军队方可入城。在城中北方鹿岩找到汉献帝，我军因此士气大振。继续冲入内城则司马懿先退却，再击退司马师即可，转入城内与负隅顽抗的司马懿决战（中间无补充），宝物有大猛火书、回归书和援军书。

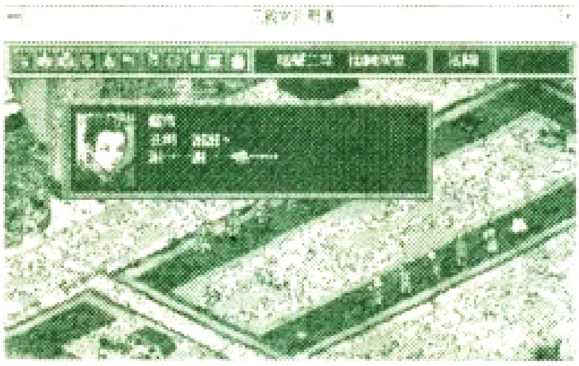
☆洛阳战役Ⅱ　单挑：赵云——钟会
　　　　　　　　　　孟获——张郃
　　　　　　　　　　魏延——司马昭
　　　　　　　　　　姜维——司马师



开战后大部队急攻正门，另派一支人马穿树林从小门攻入，进城后小心前进（最好趁雨天），司马懿频频使计，派一两支部队前冲侦察，以防火计，一系列单挑结束后，将司马懿置于死地。宝物有经验果、恢复肉、大猛火书、援国书。

战毕，天下统一，献帝再次登上帝位，东吴臣服，汉室再

兴，孔明由蜀汉丞相成为汉丞相，游戏在演完一段精美的结尾动画后结束。





[秘　技]

总体看，光荣公司设计《孔明传》时，游戏难度比《英杰传》低很多，加之可用“总撤退”骗取经验值升级，因此不用任何游戏工具和修改等秘技，也可轻松过关。

同《英杰传》一样，游戏也可用 Pctools 修改，方法如下：

先记下武将的武力、统率力、智力、耐久力、策略值、兵种、级别、经验等数据，换算成十六进制数（耐久力、策略值为 4 位，须倒置高低位），然后存盘退出，用 Pctools 搜索（Find）存盘文件，如博望坡战役之前的 0202 E2S，按以下格式查找武将的数据值串（以孔明为例）。

06	0A	18	2D	2C00	2800	12	01	00	88 FF FF FF FF……
归属	武力	统率力	智力	耐久力	策略值	兵种	级别	经验	物品

归属 06 为刘备，将别国武将归属改为 06 后，他也成为刘备手下。

兵种 12 为军师，共 40 种，对应如下：

00 短兵	01 长兵	02 近卫兵	03 弓兵
04 弩兵	05 连弩兵	06 轻骑兵	07 重骑兵
08 亲卫队	09 轻战车	0A 重战兵	0B 亲卫队

0C	小炮车	0D	大炮车	0E	霹雳车	0F	弓骑兵
10	弩骑兵	11	连弩骑兵	12	军师	13	名军师
14	大军师	15	山贼	16	义贼	17	武术家
18	大武术家	19	虎兵团	1A	猛虎兵团	1B	运输队
1C	物资队	1D	军乐队	1E	南蛮兵	1F	南蛮骑兵
20	皇帝	21	都督	22	藤甲兵	23	羌族兵
24	象兵团	25	蛇兵团	26	幻术师	27	北狄兵
28	以下无用。						

物品每位武将可带 15 种，FF 表示没有物品，《孔明传》的物品比《英杰传》增加了许多，且不如《英杰传》中有用，不再列表介绍。自己试试看吧(前面孔明数据值串的 88 为蒲扇)。

另提供游戏初期几个主要人物地址，可直接用 Pctools 中的编辑(Edit)修改，全在 SECT0013 中。

诸葛亮　　DISP0083 开始

刘　备　　DISP0109 开始

关　羽　　DISP0135 开始

张　飞　　DISP0161 开始

赵　云　　DISP0239 开始

改了这几个人，游戏更加“平易近人”，相信会很快爆机。

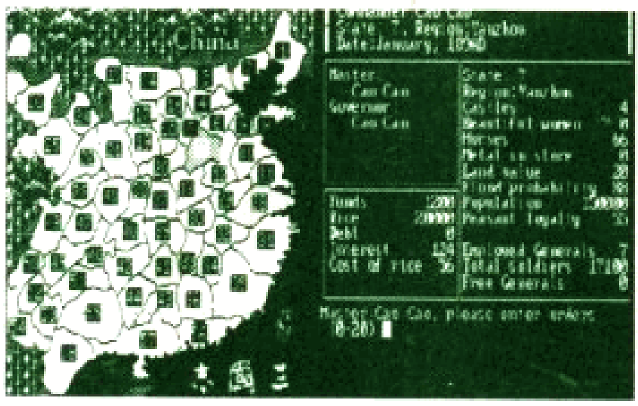




其他三国游戏介绍

——三国游戏知多少





游戏名称：三国志

类　　型：策略

出版公司：日本光荣公司

出版日期：1988 年

语　　种：英文

载体容量：1MB，360KB 磁盘×3

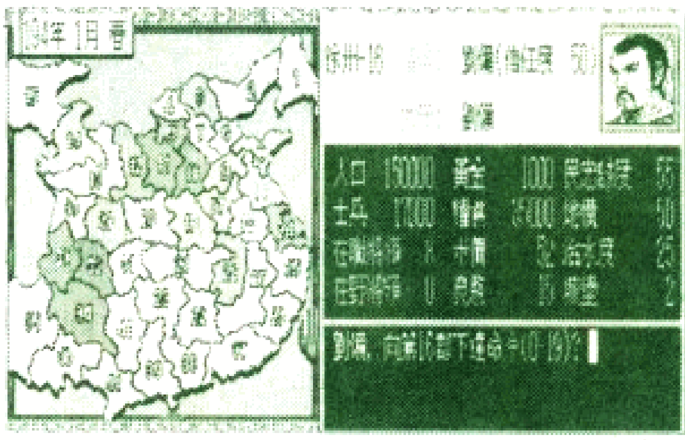
最低配置：PC，640KB 内存，360KB 的 5 寸软驱，CGA 单显

推荐配置：286/16 以上，640KB 内存以上，1.2MB 的 5 寸软驱，CGA 彩显

运行环境：MS-DOS2.0

是三国类游戏的始祖，由日本光荣公司于 1988 年在美国制作完成。虽然命令与界面全是英文，但仍不失策略游戏的魅力，可能是最早的策略游戏之一。

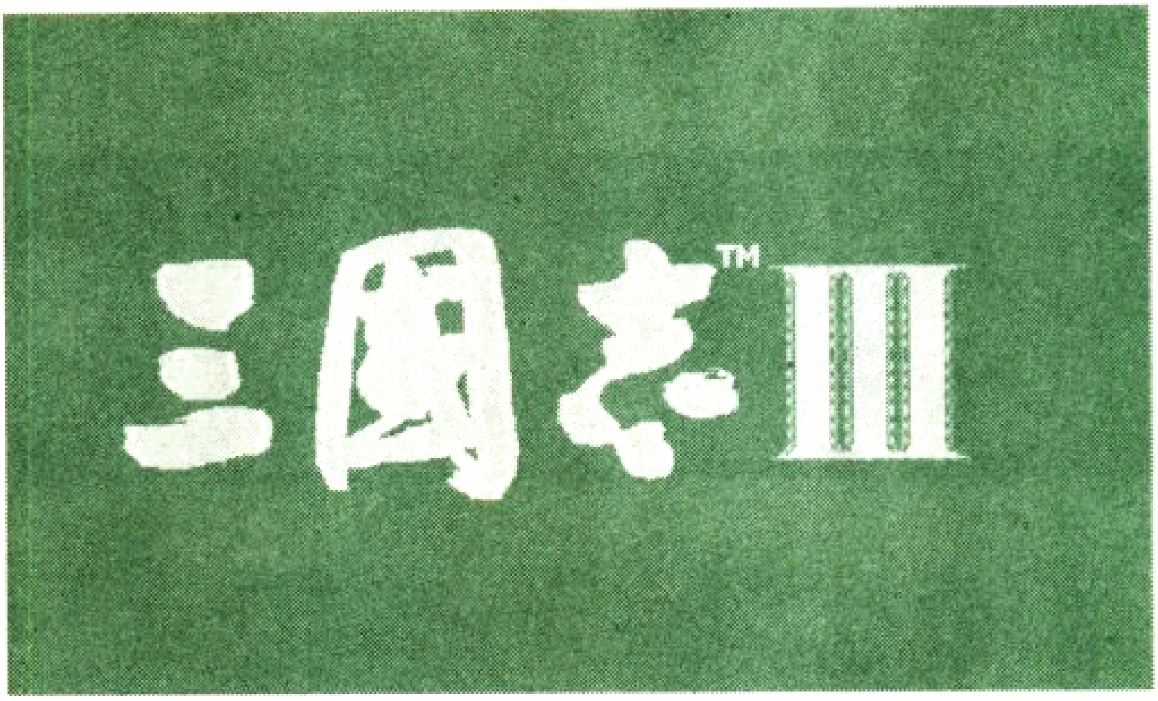
三國志™ II

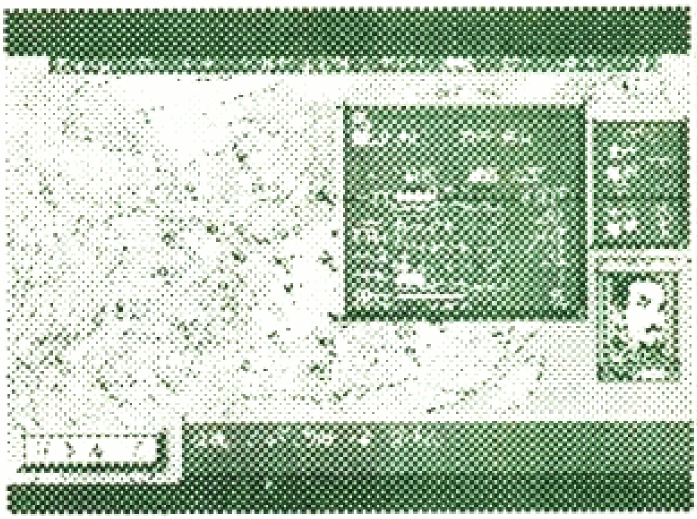


游戏名称：三国志Ⅱ
类　　型：策略
出版公司：日本光荣
　　　　　公司
出版日期：1991 年
语　　种：中文
载体容量：1.3MB 磁盘
最低配置：286/16，640KB 内存，CGA 显示，1.2MB 软驱
推荐配置：386SX，640KB 内存以上，CGA 彩显，有硬盘，有 Adlib 音效
运行环境：MS-DOS3.0

是最早被汉化的三国类策略游戏，也是最早的中文策略游戏之一(同期还有光荣的《水浒传》)。首次将地图、政治、地形、气候、谋略、人才、军事等诸多战略要素合理融入游戏中，

不但成为后来所有策略游戏的标准，也成为策略游戏的一个里程碑，开始吸引大量玩家。





游戏名称：三国志Ⅲ
类　　型：策略
出版公司：日本光荣
出版日期：1993 年
语　　种：日文/中文
载体容量：磁盘，4MB
最低配置：386SX，640KB 内存，有硬盘，VGA 显示，Adlib 音效
推荐配置：386DX，2MB 内存，10MB 硬盘，VGA 彩显，SB 音效，鼠标
运行环境：中文版：MS-DOS3.3

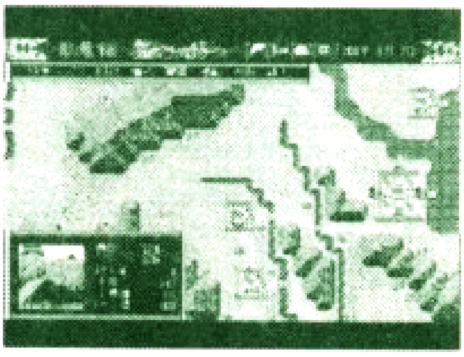
日文版：J-DOS 或 DOS/V

是多数国内玩家最早接触的《三国志》系列游戏，与《三国志Ⅱ》相比是质的飞跃。画面更精美；操作可用鼠标，更方便；内容更充实；耐玩度大大提高。策略的作用使游戏难度相应加大，到今天仍不失为一款精彩的策略游戏。



游戏名称：卧龙传——三国制霸之计
类　　型：策略
发行公司：台湾松岗
出版日期：1995 年
语　　种：中文





载体容量：磁盘，5MB

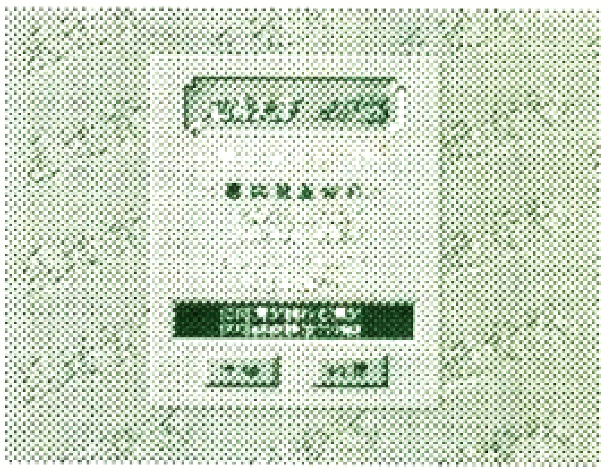
最低配置：386SX，2MB 内存，VGA 显示，鼠标

推荐配置：486DX/ 33，4MB 内存，VGA 彩显，Adlib 音效以上

运行环境：MS-DOS5.0

是较特殊的三国游戏，玩家不再扮演叱诧风云的君主，而是运筹帏幄的军师，让你过足军师瘾。游戏重点在战略的运用和战役的指挥，玩家不参加作战，由君主决定一些国家大事，军师只能建议。





游戏名称：风云天下三国篇
类　　型：格斗类
出版公司：台湾至通资讯
出版日期：1995 年
语　　种：中文
载体容量：磁盘，3.4MB
最低配置：386DX，2MB 内存(800KB EMS)，VGA 彩显
推荐配置：486DX/33 以上，4MB 内存以上，鼠标，SB 音效
运行环境：MS-DOS3.3 以上

继《武将争霸》系列后的另一款动作类三国游戏，反响一般，可能是画面、操作均略逊于《武将争霸》且没有功略模式吧。



游戏名称：三国演义Ⅱ

类　　型：策略

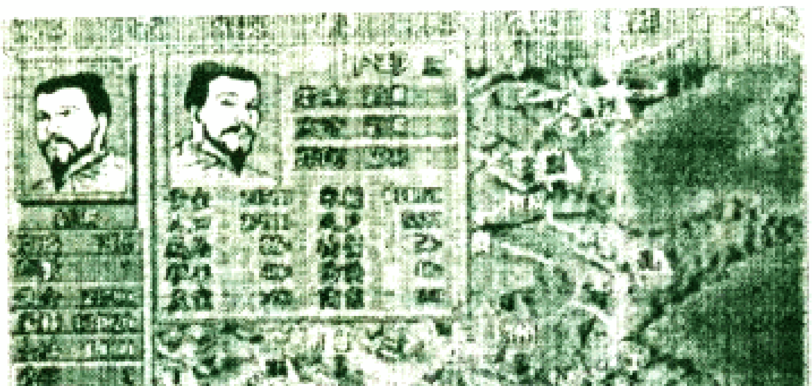
出版公司：台湾智冠科技有限公司

出版日期：1996 年

语　　种：中文

载体容量：1CD 光盘，硬盘空间 45MB，光盘容量 172MB

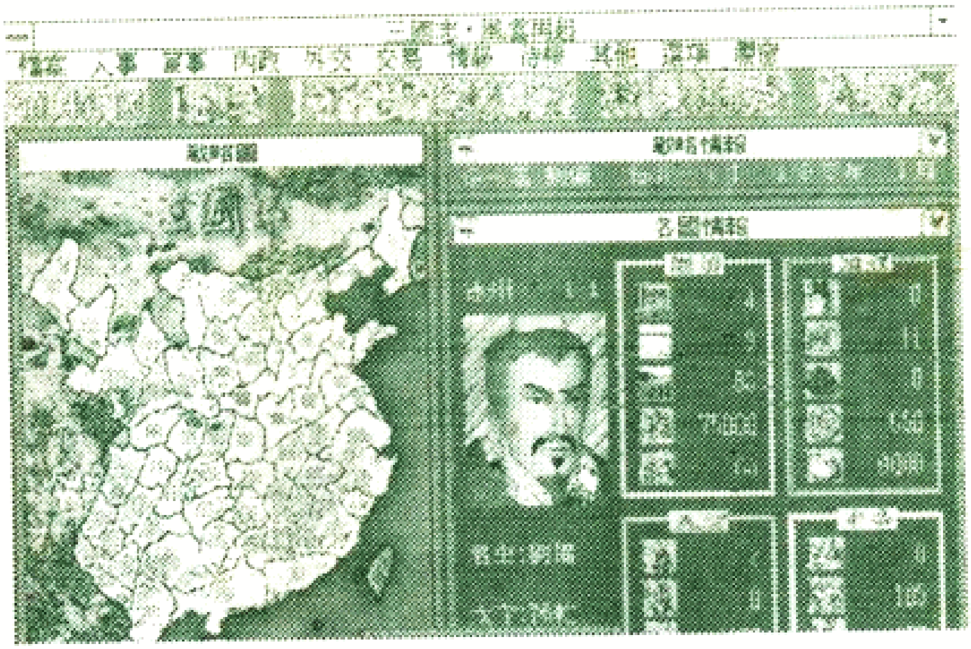
最低配置：486DX/33 以上，4MB 内存，SVGA 显示，倍速光驱，鼠标(必备)，Adlib 音效



推荐配置：奔腾 75 以上，8MB 内存以上，4 倍速光驱，
SB 音效

运行环境：MS-DOS6.0 以上

总的说是一款非常不错的游戏，采用卫星地图、动听的CD 音源、真人语音、三维动画的单挑场面等，可谓豪华之极。但光有华丽的外表没有用，也许是在不断的宣传广告中等待了两年的玩家们期望值太高，或是游戏本身程序设计上不足，加上出版后众多的程序错误，以至于买了正版的玩家全去换所谓的“完美典藏版”，笔者身边的三国游戏迷们都对此款游戏怨声载道。



游戏名称：三国志风・云再起

类　　型：策略

出版公司：日本光荣公司

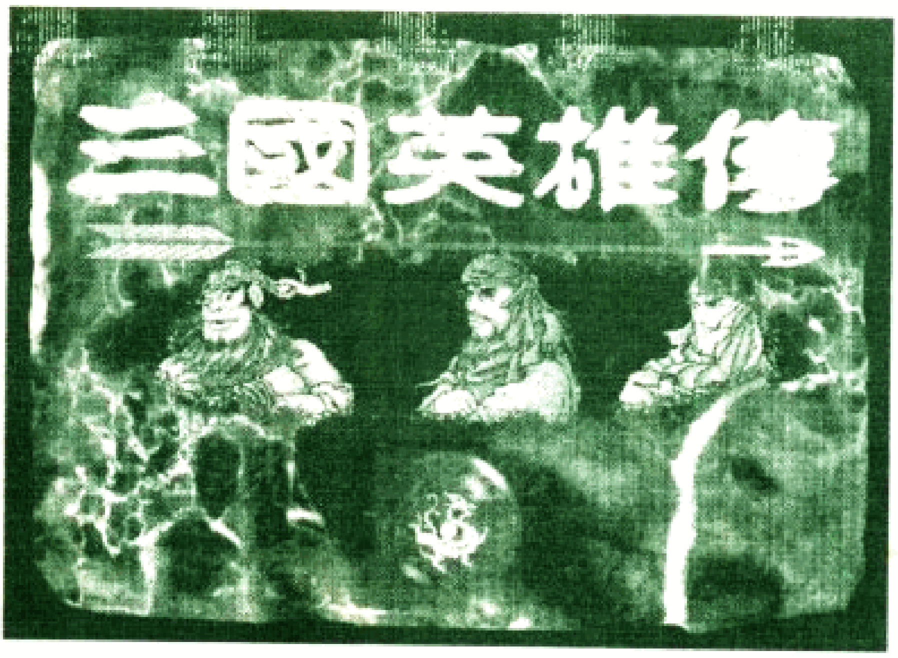
出版日期：1996 年

语　　种：日文/中文

载体容量：1CD，硬盘文件 23MB

最低配置：486DX/33，4MB 内存，VGA 显示（640×480，256 色），倍速光驱，鼠标（必备）
推荐配置：奔腾 75 以上，4 倍速光驱，有支持 Windows 的音效卡及 CD 音源
运行环境：日文版：J-Windows3.1
中文版：繁体中文 Windows3.1 或繁体中文 Windows95(Big5 内码)

是日本光荣公司三国志系列的又一款新作，在 Windows 下运行，界面清新，制作精美，风格也与以前的《三国志》系列不同，有兴趣不妨一试。



游戏名称：三国英雄传
类　　型：角色扮演＋战略
出版公司：台湾智冠科技有限公司



出版日期：1996 年

语　　种：中文

载体容量：1CD 光盘，硬盘空间 8MB，光盘容量 120MB

最低配置：486DX/33 以上，4MB 内存以上，SVGA 显示，鼠标（必备）

推荐配置：奔腾 75 以上，8MB 内存以上，SB 音效

运行环境：MS-DOS5.0 以上

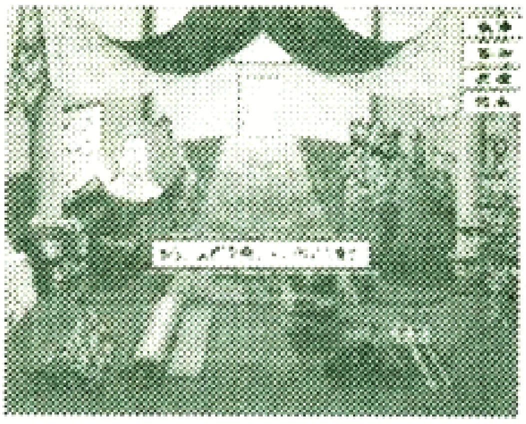
是以刘备为主轴的战略角色扮演类三国游戏，与《三国英杰传》有一定的相似之处。画面十分精美，难度也较高，相信会令你满意。



游戏名称：官渡

类　　型：策略（仿真）

制作公司：北京前导软件有限公



出版单位：北京大学出版社
出版日期：1996 年
语　　种：中文
载体容量：1CD 光盘，硬盘空间 20MB
最低配置：486DX 以上，8MB 内存以上，SVGA(640×480，256 色）显示器，倍速光驱，硬盘空间20MB，鼠标(必备)
推荐配置：奔腾 75 以上，16MB 内存以上，4 倍速光驱，支持 Windows95 的声音系统
运行环境：Windows95 简体中文版

是由北京前导软件公司制作的光盘版大型游戏，基于 Microsoft Windows 95 简体中文版操作系统。画面精美，操作方便，甚至加入了电视连续剧《三国演义》的实拍画面和人声配音，制作可谓浩大。在策略运用、战争设置等方面也有许多独到之处。不再以城市，而是以部队为游戏的基本单位。已用上 Windows95 的玩家赶紧一试身手吧。



游戏名称：吞食天地——三国外传

类　　型：角色扮演



出版公司：台湾智冠科技

出版日期：1991 年

语　　种：中文

载体容量：磁盘，3.5MB

最低配置：286/16，640KB 内存，VGA 显示

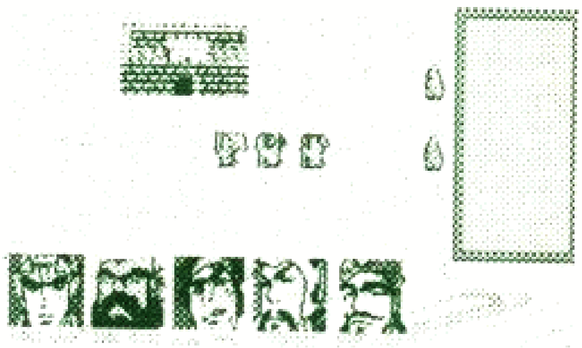
推荐配置：386DX，2MB 内存，VGA 彩显，Adlib 音效

运行环境：MS-DOS3.0 以上

是最早用角色扮演模式来表现三国历史的游戏。精彩的情节和有点滑稽的人物造型给玩家印象很深，也造就了一批三国游戏迷。



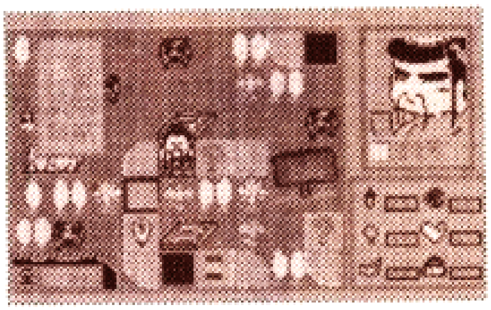
游戏名称：吞食天地Ⅱ
类　　型：角色扮演
出版公司：台湾智冠科技公司
出版日期：1993年
语　　种：中文
载体容量：磁盘，9MB
最低配置：286/16，640KB内存，VGA彩显
推荐配置：386DX，2MB内存，VGA彩显，Adlib音效，鼠标
运行环境：MS-DOS3.3以上



与一代比，画面大而清晰，难度、关卡设置也相对合理，且丰富了更多的历史事件，更耐玩、有趣。除画面略为逊色外，到今天仍可称为一部较好的RPG游戏。



游戏名称：爆笑三国志



类　　型：棋类(类似《大富翁》)

出版公司：台湾汉堂

出版日期：1994 年

语　　种：中文

载体容量：磁盘，13MB

最低配置：386DX，2MB 内存，VGA 彩显

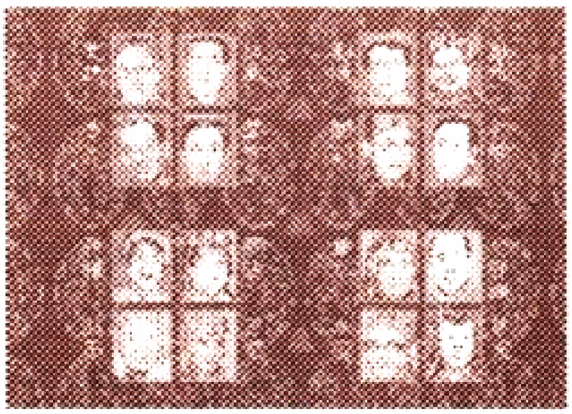
推荐配置：486DX/33 以上，4MB 内存以上，SB 音效

运行环境：MS-DOS5.0 以上

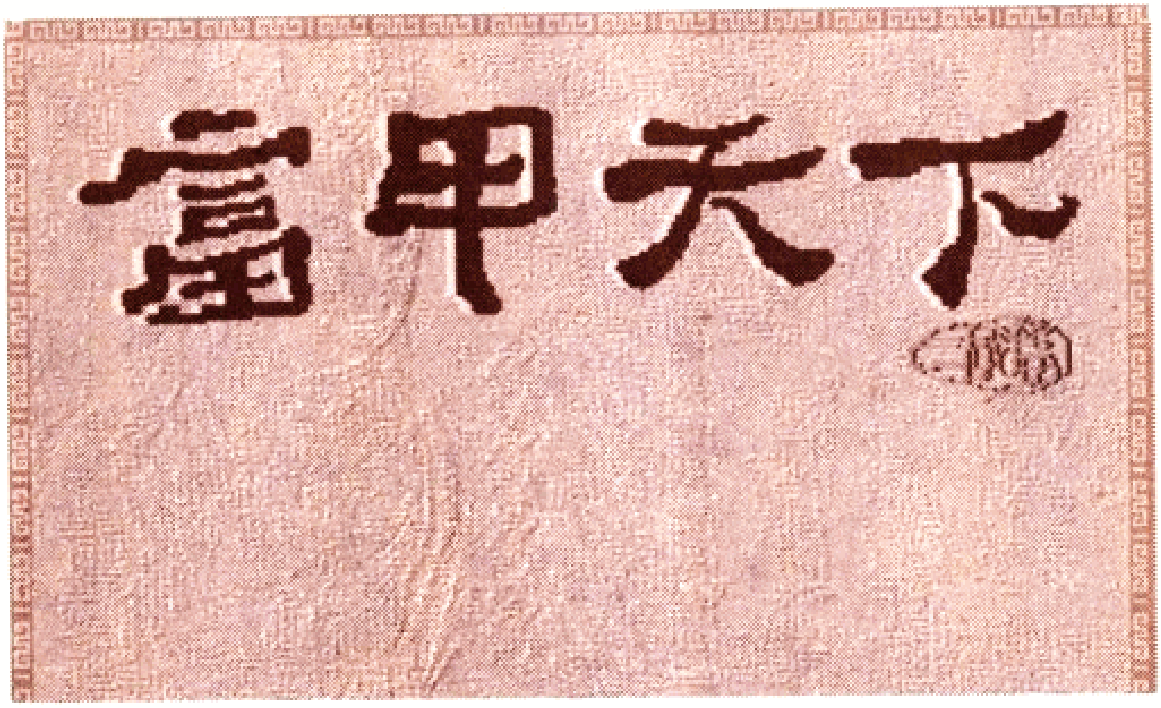
类似《大富翁》，人物均画成 Q 版，很滑稽，以至于游戏内容也十分滑稽，与汉堂其他作品比，似有些滥竽充数。



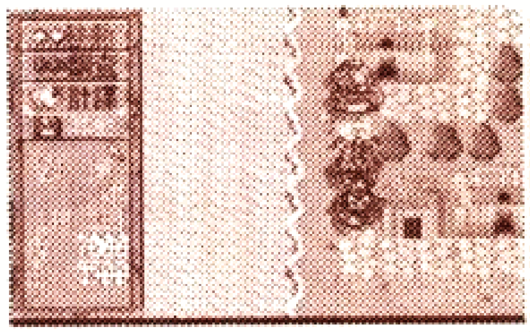
游戏名称：三国志之牌战风云
类　　型：益智(麻将)
出版公司：CREATON SOFTECH INC.
出版日期：1994 年
语　　种：中文
载体容量：磁盘，12.5MB
最低配置：386DX，2MB 内存，
　　　　　VGA 彩显
推荐配置：486DX/ 33 以上，
　　　　　4MB 内存以上，SB 音效
运行环境：MS-DOS5.0



奇怪？怎么三国时代的各路英雄都换上了现代脸，有些还戴着眼镜。他们用麻将一分高下，三国时期有麻将吗？不过，从麻将类游戏的角度看，还真是一部很标准的 14 张 4 人麻将游戏。



游戏名称：富甲天下三国篇



类　　型：棋类(类似《大富翁》)

出版公司：台湾光谱资讯有限公司

出版日期：1994 年

语　　种：中文

载体容量：磁盘，2.2MB

最低配置：386SX，640KB 内存，VGA 显示

推荐配置：486DX/33 以上，4MB 内存，VGA 彩显，鼠标，SB 音效

运行环境：MS-DOS3.3 以上

游戏方式和关卡设定感觉都不错，趣味性也较高，比较耐玩。看着画得很可爱的刘备、曹操等人在地图上跑东跑西，或攻城夺地，或计谋害人，的确让人着迷。



游戏名称：赤壁之战

类　　型：角色扮演

出版公司：台湾熊猫软体

出版日期：1996 年

语　　种：中文

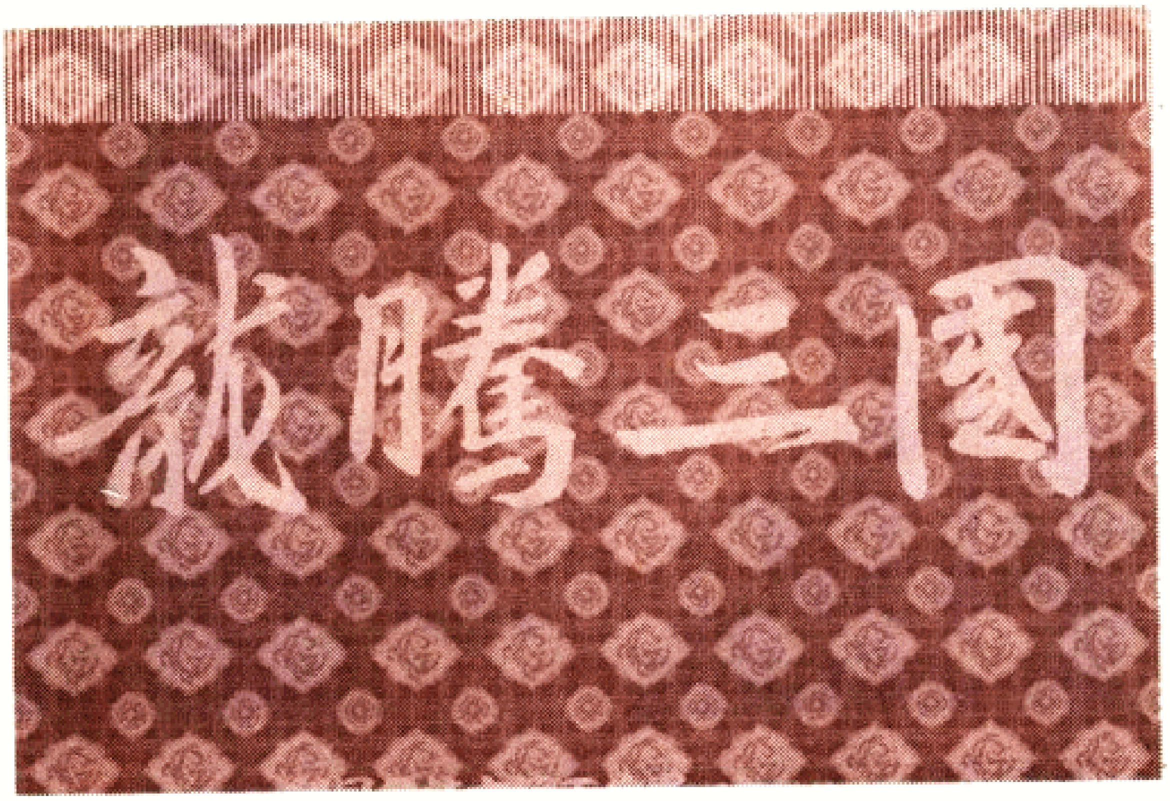
载体容量：磁盘，6MB

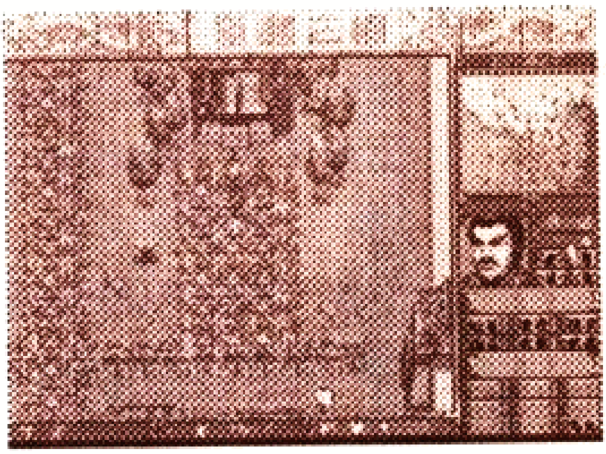
最低配置：386SX，2MB，VGA 彩显，鼠标，Adlib 音效

推荐配置：486DX/33，4MB，SB 音效

运行环境：MS-DOS5.0

是以赤壁之战为背景的角色扮演类三国游戏，可选择扮演刘备、曹操、孙权中的 1 位。





游戏名称：龙腾三国

类　　型：角色扮演+策略

出版公司：智冠科技有限公司

出版日期：1995 年

语　　种：中文

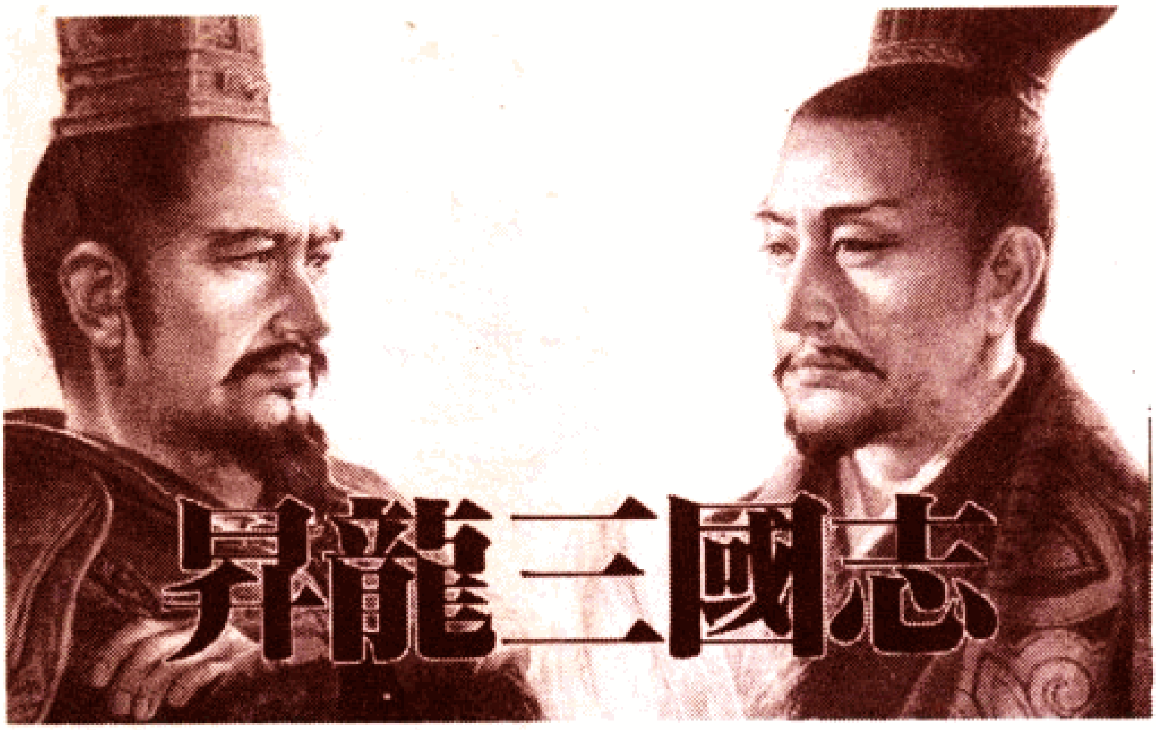
载体容量：光盘，45MB

最低配置：386DX/33，4MB，VGA 彩显，鼠标，Adlib 音效，光驱

推荐配置：486DX2/66 以上，4MB 内存以上，SB 音效，4 倍速光驱

运行环境：MS-DOS5.0

是以刘备为主角的策略加角色扮演游戏，画面精美，音乐动听。与《三国英杰传》比，更侧重于角色扮演模式，有点像早期的《侠客英雄传》。



游戏名称：升龙三国志

类　　型：策略

出版公司：日本光荣公司

出版日期：1995 年

语　　种：日文

载体容量：磁盘，5MB

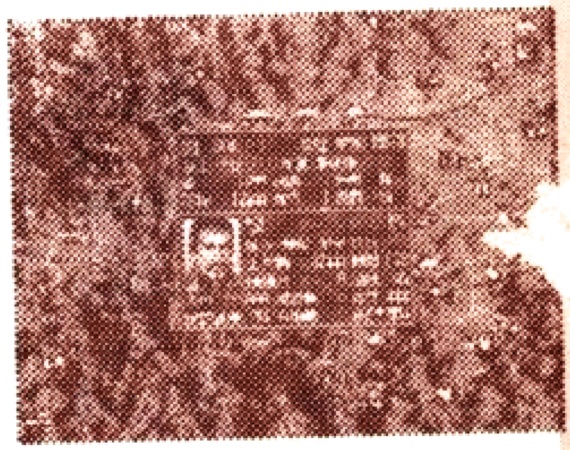
最低配置：386DX/33，4MB，VGA 彩显，鼠标，Adlib 音效

推荐配置：486DX2/66 以上，4MB 内存以上，SB 音效

运行环境：DOS/V 或 J-DOS

是日本版的三国游戏，需在日文 DOS 系统下运行，至今未见中文版发行，不懂日文的玩家可能比较吃力。





游戏名称：三国志V

类　　型：策略

出版公司：日本光荣

发行公司：台湾第三波文化事业（中文版）

出版日期：1996年

语　　种：日文/中文

载体容量：1CD光盘，硬盘文件18MB

最低配置：386DX/33以上，4MB内存，1倍速光驱，VGA彩显（640×480，256色）

运行环境：MS-DOS5.0以上或Windows95的DOS模式

可能是目前为止光盘版三国游戏中最好的一款。12首CD音乐一改光荣不注重音乐的旧病，难度和规则设定也比《三国志Ⅳ》更合理，是不容错过的佳作。

Document generated by Anna’s Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection (https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
"filename": "MTE1OTQ4ODAuemlw",
"filename_decoded": "11594880.zip",
"filesize": 32257503,
"md5": "7ee1a15f61200dd594de47d9f373483a",
"header_md5": "0f11a81652e003f1937fe63cfc9d8496",
"sha1": "3ad178a11890ed7f6a5534a1e685ec0c8d01d6c7",
"sha256": "ba54b995add52b2f44223e86bcb622ecbbdf6701cea5daaaeec4a88c35e9fd73",
"crc32": 3408783773,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 32274326,
"pdg_dir_name": "",
"pdg_main_pages_found": 175,
"pdg_main_pages_max": 175,
"total_pages": 182,
"total_pixels": 134854174,
"pdf_generation_missing_pages": false
}